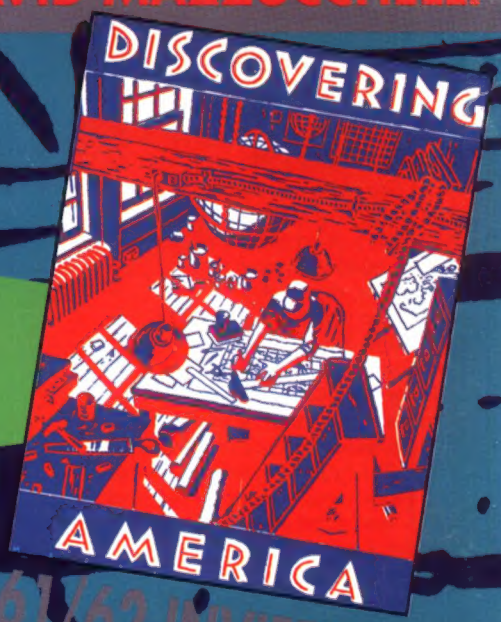
CON UNA HISTORIETA COMPLETA DE DAVID MAZZUCCHELLI

NUMERO ESPECIAL

EL WENDIGO



61/62 INVIERNO

CUMPLE 20 AÑOS

Y ADEMAS TODO SOBRE EL

XVII SALON DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

500 Pta.

El humanismo en el cine de Fellini

Todavía es pronto para decirlo. Tendrá que pasar el tiempo para saber el lugar que va a ocupar en la historia el más moderno de las artes; ni siquiera los que apostamos con firmeza por sus valores podremos estar seguros de que el cine se va a establecer en el futuro en pie de igualdad con las grandes aportaciones del hombre que cimentaron y elaboraron las culturas. El cine, que para su nacimiento fue preciso el avance indispensable de la técnica, se queda alejado por milenios del nacimiento de las otras artes como la pintura, la escultura, la arquitectura o la creación literaria. El individuo de las cavernas utilizaba las propias manos o los instrumentos más primarios para pintar en las rocas, y se bastó con materiales y objetos simples para edificar y esculpir, pero solo cuando fue dominador de técnicas complicadas consiguió reproducir imágenes, y más tarde, poner estas imáganes en movimiento. Entonces ya dispusimos de una nueva forma de trasladar la realidad a una sala oscura donde, por medio de imágenes en movimiento, volvemos a estar presentes en lo que ya ocurrió. Esto sería solamente un logro de la técnica. En definitiva fue lo primero que hizo el cine, desde que los hermanos Lumière filmaron «La salida de la fábrica».

Después de este preámbulo, en el que se establece el cine como ente dimanado de la técnica, se ha dado el paso siguiente, el de la creación artística. No cabe duda de que esto se hizo mirando en su entorno alguien que disponía de una cámara, y observó las posibilidades de fotografiar un paisaje o un monumento, dando de este modo los primeros pasos hacia la recreación artística. Más tarde se filmó la ficción: esto es, el traslado del teatro al cine, siendo el paso siguiente y definitivo la creación de la propia ficción para ser filmada y reproducida. Para ello fue preciso elaborar un guión y conseguir unos actores para que expresamente se consiguiera lo que hoy entendemos por una película.

Creo que los pioneros del cine tuvieron dos apoyos fundamentales para situarlo como ente de ficción independiente. Primero, observaron el teatro, lo que es notorio para cualquiera que contemple las primeras películas mudas, donde se utiliza el escenario con la permanencia inmóvil de la cámara; luego, sin duda, observando lo que se dibujaba y dialogaba en el papel, donde la libertad del movimiento había sido creada mucho antes que el cine, empezando por los retablos y terminando con las historietas donde ya existía una libertad total para llevar a los personajes hasta cualquier mundo fantástico dando rienda suelta a la imaginación.

Tanto los directores de cine como de teatro acostumbran a dibujar cada una de las escenas para ayudarse en el desarrollo de la acción. Con ello no hacen otra cosa que retroceder a los principios de plasmación de la imagen, en la inevitable concomitancia de lo pintado y lo vivo. Decir si es primero lo uno o lo otro es volver sobre el principio del huevo y la gallina; pero lo cierto es, que ocurriéndoles a todos los directores, que hacen bocetos sobre los distintos escenarios y situación de personajes, son bastantes los que tuvieron como antecedente ser dibujantes de historietas. Fellini, recientemente fallecido, fue quizás el más conocido pero no el único. A él iba dirigido este escrito, que en cierto modo se está escapando por los cerros de Ubeda. Se aprovecha para dejar sentado lo que uno cree que es el cine, y también apostando porque llegará a ser una de las artes en igualdad de condiciones con las que configuraron el mundo clásico. Siendo así, habrá que colocar a Federico Fellini al lado de sus compatriotas geniales, cuya cantidad y densidad ha inundado a Italia como a ninguna otra tierra. Los puristas, desde luego, no admitirán hoy que la figura de un creador del llamado Séptimo Arte esté en pie de igualdad con un Leonardo, un Miguel Angel o un Cellini. Tampoco admitirán que el lenguaje cinematográfico pueda homologarse de cualquier modo con el que elaboró con su pluma Dante Alhigieri; es el tiempo, sin embargo, el que puede consagrar a creadores que parecen reencarnados de las grandes figuras del Renacimiento como Fellini. La técnica, que señalábamos antes como elemento indispensable y de parejo acompañamiento al arte en el cine, al contrario de las obras de los genios renacentistas, ha logrado traernos el cine a casa. Para conocer a Miguel Angel es preciso peregrinar a la Academia en Florencia o al Vaticano, pero Fellini es tan nuestro como de Roma, para cualquiera que disponga de una película para una sala de proyección o para el vídeo.

Hay una diferencia importante entre cualquier obra de arte y un película, que también sea considerada como obra de arte. Mientras que en la pintura, la escultura, y aún más la literatura, dicha obra se considera como una elaboración personal, el cine ha de verse como una aportación múltiple en la que el director ha de ser considerado «primus inter pares» (primero entre iguales). Quiere decirse que a Miguel Angel le corresponde, únicamente a él, los frescos de la Sixtina; aunque la obra haya sido encargada por el Papa, que en este caso haría los oficios de productor, como en las películas. Pero en la vida de Miguel Angel tanto los papas como los Mediccis pudieron haber sido importantes, pero en cuanto a la importancia de su obra fueron una mera anécdota. No se puede decir otra tanto de «La strada», película que consagró el talento de Fellini, pero donde hay muchos otros elementos notables, y más que ninguno, tal vez más importante que el propio Fellini, fue Giulietta Masina. Nos lo decía hace muchos años Félix Bossola, un diplomático argentino, cónsul en Gijón, que había estudiado arte dramático en el conservatorio de Milán: que nada era comparable a cómo decía Giulietta Masina «Il traco e morto» (el chiflado está muerto). Cuando contemplé «La strada» en versión original comprobé que la voz de Gelsomina, su matiz tierno y dramático increíble, era lo más importante de la película. Aparte de otras obras más personales de Fellini, a donde se le acusó de huir para borrar las huellas de Gelsomina y Cabiria, que se habían superpuesto a su labor de director, el genio felliniano estuvo siempre apuntalado por una mujer maravillosa, y aunque suyo haya sido el hallazgo, también por hombres como Marcello Mastroiani, Anthony Quinn y muchos otros.

Tal vez Fellini, para asumir un mundo propio, marcando la absoluta independencia del cine, desarrollaba sus películas dentro del estudio. Ya nadie podía acusarlo últimamente de que robaba la imagen a la campiña o que ponía de fondo arquitecturas bellas, o siniestras, del enorme mosaico de Roma. Todo correspondía a su inventiva y creación convirtiendo a Cinecita en otro mundo distinto. Cuanto la cámara captaba, era, lo construido exprofeso para elaborar la obra; en ese caso el cine pertenecía al realizador casi por entero, y se aproximaba al mito de Miguel Angel pintando la Capilla Sixtina: la obra del gigante encerrado entre los muros y emulando creaciones fantásticas como las del florentino. Sin embargo, no fueron estas últimas las mejores películas de Fellini, y tanto la crítica como el público estuvieron de acuerdo en señalar un paulatino declive.

Si hubiera que seguir en paralelo las obras de Miguel Angel con las de Fellini, considerando el Neorrealismo como un Renacimiento del cine, «La strada» sería el «David» y «La noches de Cabiria» la «Piedad». Para el «Moisés» ya no hay emparejamiento. El arte sublime en Fellini se acaba cuando huye del humanismo para refugiarse en la filosofía múltiple y confusa.

Joaquín Fuertes

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ.
Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas).
Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.362/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES.
SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirigete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

sumario

El humanismo en el cine de Fellini
Joaquín Fuertes 2
Editorial 3
Sin City
Jordi Juanmartí y Javier Riva 4
Finalistas de los premios HAXTUR 6
Asuntos internos
Ramón F. Pérez 7
Self made Animal Man
Florentino Flórez 8
El Salón de España
Faustino R. Arbesú y Ramón F. Pérez 9
Jodorowsky: un moderno contador de cuentos
Javier Cuervo 12
Comentarios en voz alta 14
El futuro es verde
Ramón F. Pérez 16
By Vázquez
Florentino Flórez 18
Ese gran olvidado
Santi de la Mata 19
José Luis García López: la sencillez de un artista
Faustino R. Arbesú y Florentino Flórez 20
Porqué me gusta «Mundo sin fin» en 1.000 palabras
Norman Fernández 33
Robert Diaz Leroy, o el cine marginal
Sofía Carlota Rodríguez 34
David Marconi
Sofía Carlota Rodríguez 36
Las 200 mejores obras de los últimos 20 años
El Wendigo 38
Los Premios HAXTUR 43

DIBUJAN

Florentino Flórez *«La Maleta»*
Javier Riva *«Capitán Asturias», «X-Treñido» «Laredo» y «Draku»*

ESPECIAL

David Mazzucchelli *«America Discovering»*
Traducción: Jordi Juanmartí

PORTADA

Arturo Rodríguez

CARTEL SALON

Arturo Rodríguez y Faustino Rodríguez,
sobre dibujo de Mazzucchelli

Agradecemos a Mazzucchelli y a la Fundación Municipal de Cultura de Gijón las facilidades que nos han dado para la publicación de «America Discovering»

editorial

veinte años

Miente el tango. Veinte años es mucho. Mucho tiempo, mucho trabajo, muchas ganas. Los veinte años que cumple El Wendigo son cientos de artículos, miles de comics. Parafraseando al cineasta José Luis Garci («No cumplo años, cumplo películas») en El Wendigo cumplimos tebeos.

Nacimos como publicación cuando los últimos años del franquismo y desde entonces hemos opinado de cada una de las grandes fases por las que pasó el mercado de los tebeos, con la independencia que da estar del lado del lector de esta industria.

Leímos los comics políticos de la transición, descubrimos aquel llamado cómic adulto que venía de Francia e Italia, saludamos los creativos primeros años 80 españoles, vivimos la segunda mitad de la pasada década en el universo de los superhéroes americanos. Ahora nos defendemos de los manga con buenos álbumes europeos y norteamericanos.

Por el placer de leer los tebeos, los hemos mirado por el derecho y el revés, los hemos analizado ideológicamente, narrativamente, estilísticamente... No siempre resultó divertido, pero nunca perdimos la ilusión de pasarlo bien. Llevamos veinte años. ¿Qué edad tienes? ¿Cuántos trimestres llevamos juntos?

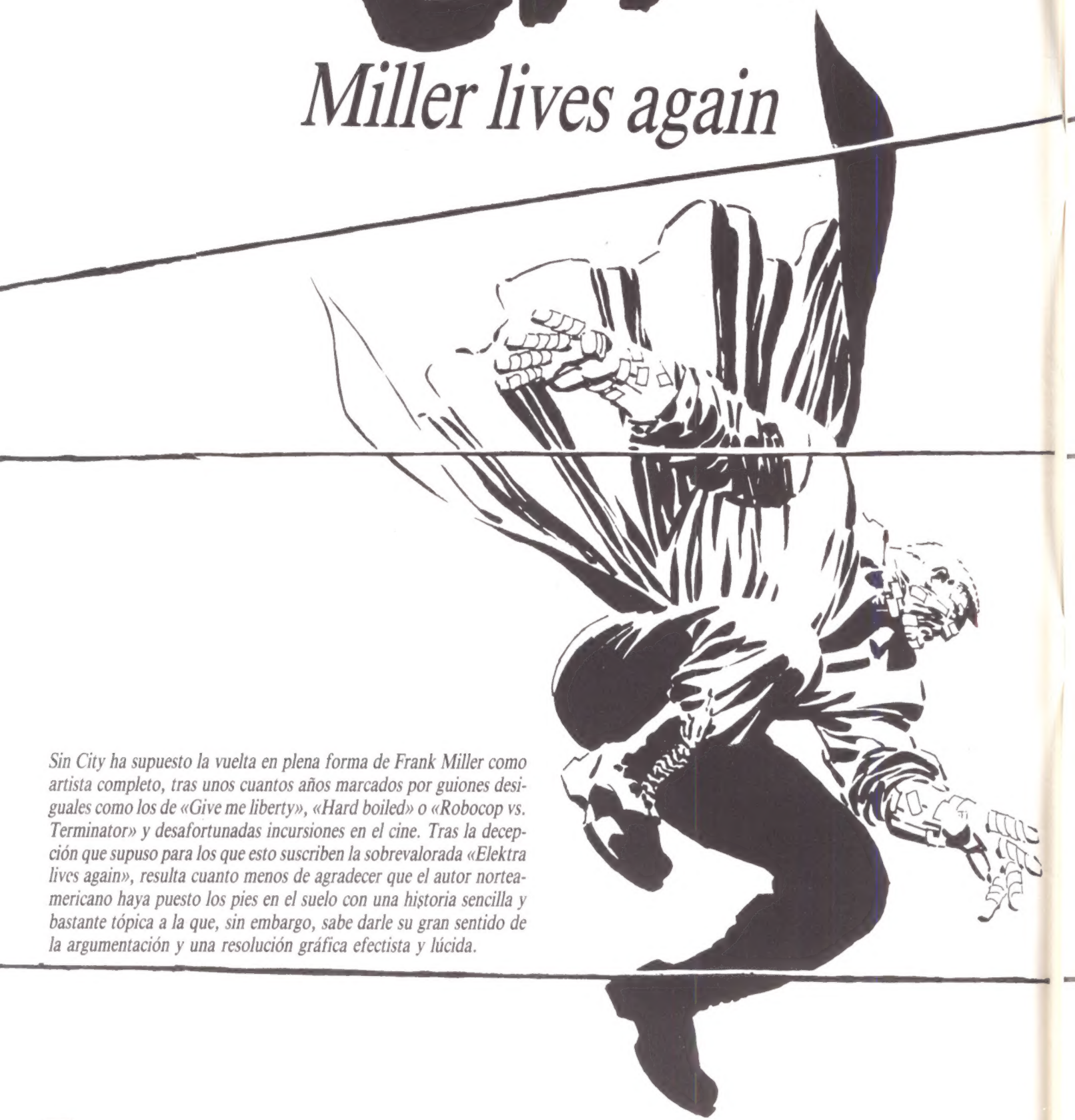
De estas páginas ha salido un Salón del Cómic estable en Asturias, al que acuden dibujantes de todo el mundo y unos premios, los Haxtur, más interesantes que interesados, más juiciosos que prejuiciosos.

Llevamos veinte años y somos los únicos que hemos aguantado todo este tiempo. Concocemos el secreto, que es fácil pero no cómodo. El cómic es un arte fascinante muchas veces y un negocio ruinoso otras tantas. Sólo nos interesa la parte fascinante. Probablemente en eso coincidiremos. Quizá otros veinte años.

EL WENDIGO

SIN CITY:

Miller lives again



Sin City ha supuesto la vuelta en plena forma de Frank Miller como artista completo, tras unos cuantos años marcados por guiones desiguales como los de «Give me liberty», «Hard boiled» o «Robocop vs. Terminator» y desafortunadas incursiones en el cine. Tras la decepción que supuso para los que esto suscriben la sobrevalorada «Elektra lives again», resulta cuanto menos de agradecer que el autor norteamericano haya puesto los pies en el suelo con una historia sencilla y bastante tópica a la que, sin embargo, sabe darle su gran sentido de la argumentación y una resolución gráfica efectista y lúcida.

Sin complicaciones

Miller desdeña aquí toda la complejidad que caracterizaba a sus anteriores trabajos (diferentes niveles de «realidad» en «Elektra...», de historia en «Dark knight» y de narración en «Batman Año Uno») para centrarse en una historia de un solo nivel, sin concesión alguna a la galería.

Es una historia muy arquetípica de género negro, la búsqueda de venganza por parte de un tipo «duro» (un tierno hijo de puta) contada con toda crudeza y sin quedarse en términos medios. Tal sencillez permite al autor concentrarse en un dibujo llamativo (del que ya hablaremos más adelante) y crear un argumento rápido y conciso, donde apenas hay tiempo para las presentaciones y las alternancias entre acción e introspección deben ser veloces y continuas.

Las elipsis de un episodio a otro son pertinentes, dejando al autor tiempo a que el lector imagine lo suficiente sin necesidad de que el texto de apoyo explique de más. Por ejemplo, el final del episodio diez, con un Marv alabando el abrigo de su oponente nos permite suponer lo que va a pasar sin problema alguno...

Sin comparsas

Del resto de personajes apenas sabemos más que lo que Marv quiere contarnos; tampoco es necesario. De todos modos, hay que resaltar que Miller es consecuente con esa narración en primera persona y no salta de los pensamientos de un personaje a otro, como hacía en otros trabajos suyos. Todo ello redunda en que no hay personajes secundarios con vida propia (como Foggy, Glori, el comisario Gordon, etc.), sino meras marionetas que pasan por la historia cumpliendo su papel y luego desaparecen.

Se puede reprochar que Miller ponga en boca (o pensamiento) de Marv todos los tópicos que se esperan del tipo duro de un «thriller», con frases que abundan en las muestras del género; la cuestión está en si la historia lo pide o no. Lo que sí es incuestionable es la sensibilidad que muestra en algunos momentos, como las palabras que dedica Marv a Goldie, o cómo muestra su estado de ánimo en episodios como el undécimo. Ahí, sí da en el clavo.

Sin cambios

Las constantes temáticas y simbólicas de Miller siguen ahí. Como por ejemplo, su tan traída y llevada obsesión religiosa: ahí tenemos al villano de la historia, o el crucifijo que Marv siempre lleva colgado (y que el dibujante no pierde ocasión de resaltar en muchos planos), la Biblia en la mesita de noche. También encontraremos la importancia de los sentidos: el calor y el frío, los olores, los ruidos, una lluvia que casi nos moja o unos cristales que casi cortan... Aquí están también las relaciones hijo-padres que ya habíamos visto en otras obras, etc.

Pero también sin respeto. Las referencias religiosas de Miller siempre hablaban de unos personajes que conseguían la redención a través de creencias en algo muy profundo (el catolicismo de Daredevil, el sentido de la justicia de Batman o el ansia de integración de Martha Washington en «Give me liberty», por poner algún ejemplo). En Sin City no hay redención que valga, solo hay una búsqueda de venganza que lleva a un callejón sin salida, las creencias son solo apuntadas a base de las referencias mencionadas en el párrafo anterior y el estamento religioso que antes daba consuelo y apoyo da paso aquí a un clero corrupto. Y además en esta obra el «bueno» presenta unos rasgos inequívocamente de maldad, mientras que el «malo» parece la misma estampa de la bondad. En este sentido, Miller parece haber dado un paso adelante en cuanto a la definición de personajes. Que Dios coja confesados a sus futuros héroes.

Sin color

Pasemos al dibujo. El primer impacto que nos llega en una historieta es el visual, y en lo que a esto respecta, el Miller dibujante rara vez ha estado a la altura del Miller guionista. Consciente de esto, el autor siempre ha procurado que el lector quedara primero omnubilado por un dibujo llamativo para obligarle a leer y descubrir las historias. En su etapa en «Daredevil» y en «Dark knight», era el excelente sentido del montaje y la planificación lo que enganchaba. En «Elektra lives again», el soberbio trabajo al color de Lynn Varley. De este modo, si el guión era bueno —y no siempre resultaba así—, se le perdonaban algunas inconsistencias, como por ejemplo su tratamiento de las figuras.

En Sin City, Miller prescinde del color (¿acaso no es una historia «negra»?) y hasta del recurso del rayado y los grises y se limita al contraste del blanco y el negro. Y lo sorprendente es que esta sencillez es la que consigue atrapar a un lector que estaba acostumbrado al anterior barroquismo del autor.

La primera sensación que se consigue es la de una fría claustrofobia que llega de un grafismo seco, crudo y violento pero al mismo tiempo lleno de matices. Hay sencillez en algunas descripciones, como los pliegues de gabardina y sábanas, ruedas que dejan llamas en el asfalto, la sangre que cae de las víctimas, el baile de Nancy en Kadie's, tan aparentemente estático pero en realidad transmitiendo todo ese movimiento sensual, la maravillosa lluvia del episodio once, esos cristales que cortan, unas sombras deformes, el «eléctrico» final, y así sucesivamente.

Sin embargo, al mismo tiempo, Miller también se recrea en escenas de picados, contrapicados, planos centrales y demás donde da rienda suelta a su obsesión por el detalle, como esas imágenes de la ciudad o el ambiente de los diferentes lugares. O primerísimos planos que reflejan con exactitud los pensamientos de los personajes (Marv ante el espejo) o incluso anticipando escenas (como la tortuga que atrapa un saltamontes, presagio del enfrentamiento entre Marv y Kevin). Lo malo de este detallismo es que a veces Miller pierde la perspectiva y comete sus habituales faltas, como esos policías en teoría de pie que parecen caerse en los picados, o el olvido del número de desagües que hay en la celda de Lucille y Marv (en el episodio 9 son en teoría 6, mientras que en el 10 son solo 4), o el confusionismo presente en las peleas, donde hay veces que el lector se pierde y llega a no saber quién es quién ni adónde va cada personaje. (... aunque plásticamente esas viñetas queden muy bonitas, casi como una coreografía).

La consecuencia es un montaje que vuelve a ser tan contundente como de costumbre, retomando una concepción de la página libre y prescindiendo del formato de viñeta 4 × 4 que había usado en «Dark knight» o «Elektra lives again».

Otra muestra de cómo Miller recupera su pulso en la narración es el espléndido episodio sexto, donde las sucesivas «entrevistas» con los matones son descritas con celeridad y concisión en un ritmo trepidante hasta la en principio tranquila entrevista de Marv con el sacerdote.

La simplicidad (que no simpleza) es apreciable también en el tratamiento de los personajes. Hay un personaje obviamente protagonista que domina casi todas las viñetas, cuya trayectoria no es abandonada en momento alguno. Apenas habla, y conocemos todos sus pensamientos, a través de los textos de apoyo, recurso que Miller ha usado en toda su carrera hasta alturas casi parodiables; sin embargo, su empleo está aquí plenamente justificado, al convertir el típico narrador omnipresente «milleriano» en el narrador en primera persona tan característico del género negro.

Sin rencores

El resultado es que el mal sabor de boca que había dejado «Elektra lives again» deja paso a una obra compacta. No es el Miller autor de obras maestras, pero está en el camino del que ojalá no hubiera salido.

Jordi Juanmartí
Javier Riva

FINALISTAS DE LOS PREMIOS HAXTUR

1985

MEJOR GUIONISTA
Mike W. Barr por «Camelot 3000» (Zinco)
Carlos Giménez por «Primer amor» (Toutain Editor)
Giancarlo Berardi por «Las crías» (Norma)
Tom de Falco por «El hombre máquina» (Fórum)

MEJOR DIBUJANTE
Jan por «Súper López» y «Viceversa» (Bruguera y Caja de Sevilla)
Brian Bolland por «Camelot 3000» (Zinco)
Barry W. Smith por «El hombre máquina» (Fórum)
Will Eisner por «Aventura amorosa en el metro» (Toutain Editor)

MEJOR HISTORIETA CORTA
«Primer amor» de Carlos Giménez (Toutain Editor)
«Juegos de azar» de Rubén Pellejero y Jorge Zetner (Norma)
«Una aventura amorosa en el metro» de Will Eisner (Toutain Editor)
«Viceversa» de Jan (Caja de Ahorros de Sevilla)

MEJOR HISTORIETA LARGA
«El hombre máquina» de Barry W. Smith, Tom de Falco y Herb Trimpe (Fórum)
«Camelot 300» de Brian Bolland y Mike W. Barr (Zinco)
«QRN en Bretzelburg» de Franquin y Greg (Grijalbo)
«Buenos Aires, las putas y el loco» de Oswal y Barreiro (Norma)

1986

MEJOR GUIONISTA
Walter Simonson por «Thor» (Fórum)
John Byrne por «Alpha Flight» (Fórum)
Sanchez Abuli por «Torpedo 1936» (Toutain Editor)
Jim Starlin or «Dreadstar» (Fórum)

MEJOR DIBUJANTE
Víctor de la Fuente por «Los ángeles de acero» (Toutain Editor)
Daniel Torres por «La estrella lejana» (Norma)
John Byrne por «Los 4 Fantásticos» y «Alpha Flight» (Fórum)
Paul Smith por «La Patrulla X» (Fórum)

MEJOR HISTORIETA CORTA
«Los pecados de Cupido» de Rubén Pellejero y Jorge Zetner (Norma)
«Llegada» de Jim Shooter, Al Milgrou y Steve Leialoha (Fórum)
«Daredevil» de David Mazzucchelli y Denny O'Neil (Fórum)
«El rubí de Abu Talib Halim» de Joaquín L. Cruces (Norma)

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Torpedo 1936» de Sánchez Abuli y Jordi Bernet (Toutain Editor)
«Alpha Flight» de John Byrne (Fórum)
«Los ángeles de acero» de Víctor de la Fuente y Víctor Moras (Toutain Editor)
«Dreadstar» de Jim Starlin (Fórum)

AUTOR QUE AMAMOS
Miguel Ambrosio Zaragoza (Ambros). No hay finalistas

1987

MEJOR GUIONISTA
Frank Miller por «El señor de la noche» (Zinco)
Daniel Torres por «La estrella lejana» (Norma)
Alan Moore por «El hombre que lo sabía todo» (Zinco)
Pons por «Escalera de vecinos» (La Cúpula)

MEJOR DIBUJANTE
David Mazzucchelli por «Batman Año I» y «Daredevil» (Zinco y Fórum)
Barry Smith por «La Patrulla X» (Fórum)
John Byrne por «Superman» (Zinco)
Beroy por «Ajeno» (Toutain Editor)

MEJOR HISTORIETA CORTA
5ª aventura de la serie «Superman» de John Byrne (Zinco)
«Escalera de vecinos» de Pons (La Cúpula)
«Barcelona 1992» de Montesol (Norma)
«El hombre que lo sabía todo» de Alan Moore y Dave Gibbons (Zinco)

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Kitty y Wolverine» de Chris Claremont (Fórum)
«Daredevil Born Again» de Frank Miller y David Mazzucchelli (Fórum)
«La estrella lejana» de Daniel Torres (Norma)
«El señor de la noche» de Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley (Zinco)

AUTOR QUE AMAMOS
Víctor de la Fuente. No hay finalistas

1988

MEJOR GUIONISTA
Alan Moore por «Watchmen» (Zinco)
John Byrne por «Metrópolis 900 Mi» (Zinco)
Beto Hernández por «Pasión en la frontera» (La Cúpula)
Adolfo Alvarez Buylla por «El valle de la luna azul) (El Wendigo)

MEJOR DIBUJANTE
Mique Beltrán por «Macao» (Norma)
Bourgeon por «Los compañeros del crepúsculo» (Norma)
Dave Gibbons por «Watchmen» (Zinco)
Saudelli por «La Bionda) (Norma)

MEJOR HISTORIETA CORTA
«Macao» de Mique Beltrán (Norma)
«Metrópolis 900 mi» de John Byrne (Zinco)
«En clase de religión» de Mediavilla (La Cúpula)
«El valle de la luna azul» de Buylla (El Wendigo)

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Pasión en la frontera» de Beto Hernández (La Cúpula)
«Watchmen» de Moore y Gibbons (Zinco)
«Los compañeros del crepúsculo» de Bourgeon (Norma)
«El árbol corazón» de Comes (Norma)

AUTOR QUE AMAMOS
Eugenio Giner. No hay finalistas

1989

MEJOR GUIONISTA
Mike Baron por «Nexus» (Ediciones B)
Giancarlo Berardi por «La vez del jamón» (Norma)
Alan Moore por «la maldición» (Zinco)
Dennis O'Neil por «Santa Prisca» y «Transformación» (Zinco)

MEJOR DIBUJANTE
Jean Giraud por «El incal» (Metal Hurlant-Eurocomic)
Brian Bolland por «La broma asesina» (Zinco)
Ivo Milazzo por «Tom's bar» (Toutain)
David Mazzucchelli por «Claroscuro» (Fórum)

MEJOR HISTORIETA CORTA
Ann Nocenti y David Mazzucchelli por «Claroscuro» (Fórum)
Víctor Mora y Víctor de la Fuente por «La rosa de abisinia» (E. B)
G. Berardi e I. Milazzo por «Como la vez del jamón) (Norma)
César y Galiano por «El Todopoderoso» (La Cúpula)

MEJOR HISTORIETA LARGA
M. Baron y S. Rude por «Nexus» (Ediciones B)
George Perez por «Wonder Woman» (Zinco)
Art Spiegleman por «Maús» (Norma)
W. Vance y J. van Hamme por «XIII» (Grijalbo - Dargaud)

AUTOR QUE AMAMOS
Lee Falk. No hay finalistas

MEJOR PORTADA
George Perez por «Wonder Woman» nº 4 (Zinco)
Ivo Milazzo por «Tom's bar» (Totem nº 31) (Toutain)
Dennys Cowan y Bill Sienkiewicz por «Question» nº 10 (Zinco)
Brian Bolland por «La broma asesina» (Zinco)

FINALISTA MAS VOTADO
Todos los trabajos presentados como finalistas.
«La broma asesina» de Brian Bolland (Ediciones Zinco)

1990

MEJOR GUIONISTA
Walter Simonson por «La canción de Mjolnir» (Fórum)
Jean van Hamme por «XIII» (Grijalbo)
Morrison por «Animal man» (1 a 4) (Ediciones Zinco)
Dennis O'Neil por «El dilema plástico» (Question) (Zinco)

MEJOR DIBUJANTE
Walter Simonson por «La canción de Mjolnir» (Fórum)
José Luis García López por «Deadman», «Cinder y Ashe» (Zinco)
Steve Rude por «Nexus» (Ediciones B)
Jerry Ordway por «Batman, el film» (Zinco)

MEJOR HISTORIETA CORTA
Alfonso Font por «La sangre del volcán» (Fórum)
Dave Gibbons por «El jefe» (Norma)
Stan Drake y Leonard Star por «Cien millones muerte incluida» (Kelly Green) (Ediciones B)
Jean van Hamme y Rosinski por «las lágrimas de Thajzi (Thorgal)» (Norma)

MEJOR HISTORIETA LARGA
Jean van Hamme y Rosinski por «Thorgal» (Norma)
José Luis García López y Gerry Conway por «Cinder y Ashe» (Zinco)
Doug Moench y Paul Gulacy por «Slash Maraud» (Zinco)
Neil Gaiman y Dave McKean por «Orquídea negra» (Zinco)

AUTOR QUE AMAMOS
José Luis de la Fuente (Chiqui). No hay finalistas.

MEJOR PORTADA
Howard Chaykin por «Sangre y Hierro» (Blackhawk nº 1) (Zinco)
Brian Bolland por «Las mejores historietas del Joker» (Zinco)
Jerry Ordway por «Superman» nº 61 (Zinco)
John Byrne por «Batman» nº 33 (Zinco)

FINALISTA MAS VOTADO
Todos los trabajos presentados como finalistas
Portada: «Las mejores historias del Joker» de Brian Bolland (Zinco)

1991

MEJOR GUIONISTA
«Sabor a menta» de Carlos Giménez (Toutain Editor)
«La noche del 3 de agosto» de Jean van Hamme (Grijalbo)
«Justice Inc.» de Andrew Helfer (Zinco)
«La cosa del pantano» (nº 1 al 5) de Alan Moore (Zinco)

MEJOR DIBUJANTE
Walter Simonson por «Los 4 Fantásticos» (Fórum)
Grzegorz Rosinski por «La loba» (Norma)
Moebius por «La diosa» (Norma)
Joe Kubert por «Abraham Stone» (Norma)

MEJOR HISTORIETA CORTA
«La loba» de Rosinski y Van Hamme (Norma)
«Sabor a menta» de Carlos Giménez (Toutain)
«Mechanics» de Jaime Hernández (La Cúpula)
«Bianco natale» (Tom's bar II) de Berardi y Milazzo (Toutain)

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Justice Inc.» de Andrew Helfer y Kyle Baker (Zinco)
«Piel del diablo - A lo lejos, La chica de Ipanema» de Dufaux y Renaud (Grijalbo)
«Hawkworld» de T. Truman (Zinco)

FINALISTAS HAXTUR

«Adam Strange» de Richard Brunning y Andy Kubert (Zinco)

AUTOR QUE AMAMOS
Dan Barry. No hay finalistas

MEJOR PORTADA
«Las mejores historias de la edad dorada jamás contada» de Jerry Ordway (Zinco).
«Mechanics» de J. Hernández (La Cúpula)
«Scout» nº 14 de Timothy Truman
«Los 4 Fantásticos» nº 100 (Fantastic Four nº 337) de W. Simonson (Fórum)

FINALISTA MAS VOTADO
Todos los trabajos como finalistas
«La loba» de Rosinski y Van Hamme (Norma)

1992

MEJOR GUIONISTA
Peter David por «Crónicas de Atlantis»
Neil Gaiman por «Coleccionistas» (Sandman nº 7)
Jean van Hamme por «Largo Winch»
Jim Starlin por «Silver Surfer» (saga de Dinamo City)

MEJOR DIBUJANTE
Hermann por «Sigurd»
Jaime Hernández por «Las mujeres perdidas»
Kevin Maguire por «Las aventuras del Capitán América»
Dan Barry por «Indiana Jones y las llaves de Atlantis»

MEJOR HISTORIETA CORTA
«El santo maldito» (Hellblazer Especial) de Jaime Delano y Brian Talbot
«Un sueño de un millón de gatos» (Sandman nº 11) de Neil Gaiman y Kelley Jones
«Abraham Stone» de Joe Kubert
«Encuentro nocturno» de D. Torres

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Omac» de John Byrne
«Largo Winch» de Jean van Hamme y Phillipe Francq
«Las torres de Bois-Maury» de Hermann
«Silver Surfer» (saga de Dinamo City) de Jim Starlin y Ron Lim

MEJOR PORTADA
«Lobo» nº 4 de Simon Bisley
«Robin» nº 8 de Brian Bolland
«El Heredero» (Largo Winch nº 1) de Phillipe Francq
«Las mejores historias de los años 50 jamás contadas» de Joe Kubert

AUTOR QUE AMAMOS
Al Williamson y Adolfo Alvarez Buylla. No hay finalistas

FINALISTA MAS VOTADO
Todos los trabajos presentados como finalistas
«Las torres de Bois-Maury» de Hermann

1993

MEJOR GUIONISTA
Frank Miller por «Sin City»
Jim Starlin por «Secretos bien guardados» (Silver Surfer nº 12)
Antonio Segura por «Eva Medusa»
Alfonso Font por «El ladrón de almas» (Cimoc nº 145)

MEJOR DIBUJANTE
Georges Bess por «El Lama Blanco»
Ana Miralles por «Eva Medusa»
J. Quesada por «La espada de Azrael»
Alan Davis por «Excalibur»

MEJOR HISTORIETA CORTA
«Secretos bien guardados» de Starlin y Lim
«El ladrón de almas» de Alfonso Font
«Sandman» nº 18 de Gaiman y Wagner
«Violación» (Comix Internacional nº 5) de Carlos Giménez

MEJOR HISTORIETA LARGA
«Eva Medusa» de Segura y Miralles
«Blades» (Leyendas de Batman nº 31-33) de Robinson y Sale
«Sin City» de Frank Miller
«S.O.S. Felicidad» de Van Hamme y Griffo

MEJOR PORTADA
«Superman» nº 120 de Jerry Ordway
«Watchmen» tomo I de Dave Gibbons
«Eva Medusa» tomo I de Ana Miralles
«Excalibur» nº 47 de Alan Davis

AUTOR QUE AMAMOS
Juan G. Iranzo. No hay finalistas

FINALISTA MAS VOTADO
Todos los trabajos presentados como finalistas
«Eva Medusa» de Ana Miralles y Antonio Segura

Nota.— Los ganadores de los Premios HAXTUR son los impresos en negrita.

García López y un Batman «sobre la marcha»

Asuntos internos

En el XVII Salón del Cómic del Principado de Asturias contamos con la presencia del gran dibujante español José Luis García López. En la mesa redonda por él protagonizada se le preguntaron muchas cosas, pero hubo dos que me parecieron especialmente interesantes. Una se refería a la peculiar forma de trabajar americana —todo eso de dibujante a lápiz, el entintador, el colorista, etc.— y la otra, más personal, a porqué trabajaba tan poco en los últimos tiempos.

La respuesta a ambas cuestiones está íntimamente unida, J.L.G.L. decía que ante todo hay que comprender que el cómic en Estados Unidos —y en cualquier otra parte, diríamos nosotros— puede ser muchas cosas, arte, creatividad, etc., pero ante todo es un negocio y eso quiere decir que ha de dar dinero y ha de dárselo a dos personas: a quien lo hace y a quien lo edita.

Al editor le dará dinero aquel cómic que se venda bien; al dibujante, teniendo en cuenta que normalmente cobra por página, su ganancia estará en función del número de páginas que sea capaz de hacer, si no es capaz de hacer un número determinado al mes vale más que se busque otro trabajo.

Esta necesidad ineludible de hacer x páginas al mes, conlleva el que éste sea, generalmente, un trabajo maquinal, poco personal, en el que solo se pretende cumplir... y cobrar.

Por supuesto, hay profesionales muy respetables —un buen ejemplo serían los hermanos Buscema— que se han «especializado» en esta forma de trabajo y son capaces de realizar un número asombroso de páginas al mes. Pero el dibujante que tiene inquietudes estéticas, que le gusta sentirse orgulloso de su obra, termina cansándose y buscándose la subsistencia de otro modo. Es decir, cuando un dibujante comienza a trabajar en una gran editorial se ve inmerso en este sistema —pues no hay otro— pero lo normal es que los más inquietos, los mejores, lo abandonen en cuanto puedan. Esta sería la respuesta a una de las preguntas concretas. ¿Porqué en América los mejores dibujantes tienen una época en la que trabajan mucho y después cada vez se prodigan menos?

En el caso concreto de J.L.G.L., éste afirma que lo que a él le gusta hacer, de verdad, son historietas, pero no hacerlas en plan galeote, por eso hace mucho que abandonó el «tebeo mensual» y se dedica a álbumes, miniseries, prestigios, etc., y sobre todo a lo que podríamos llamar «trabajos internos» y que para un aficionado español pueden resultar un tanto sorprendentes, vamos con dos ejemplos.

Sabido es que la DC está en plena renovación de su serie de Superman, J.L.G.L. es el encargado de «diseñar el aspecto visual» del personaje y la serie. ¿En qué consiste esto? José Luis realiza unas ilustraciones de Superman, de los personajes principales e incluso del ambiente en que se mueven, en estas ilustraciones habrán de basarse los dibujantes habituales del tebeo y que son, por desgracia, de un nivel bastante inferior.

Hay ejemplos aún más llamativos. Ahora están muy de moda en U.S.A. las esculturas metálicas de personajes del cómic —figuras que pueden alcanzar un gran precio— y la DC ha decidido lanzar una de Batman. J.L.G.L. realiza la base gráfica —unos dibujos de Batman en la misma postura, pero visto desde todos los ángulos posibles— en la que después se basará el escultor para su obra.

Junto a estos trabajos J.L.G.L. hace de tanto en tanto historietas, pero él mismo reconoce que es un dibujante lento —«miniseries» como Crepúsculo o Cinder y Ashe le han llevado unos dos años cada una—, sabe que dibujando a destajo le llevaría menos, pero no tendría gracia hacerlo, y a él le gusta controlar al máximo su trabajo, procurando que en el «meta mano» la menos gente posible. Este trabajo «oculto» —muy bien pagado, por cierto— es el que le permite hacer historietas como él cree que deben hacerse, si tuviese que vivir de ellas esto sería imposible.

Ramón F. Pérez

Nota:

Otro trabajo «habitual» de J.L.G.L. es el entintado de otros dibujantes, esto le permite no «perder mano» y además da al trabajo de éstos una prestancia que por sí solos no tendrían, así que él hace «ejercicios de mantenimiento» y los lectores salimos ganando.

La contribución de varias personas a una misma página ocasiona un problema indudable; cómo repartir el dinero entre ellas. Lo normal es que el dibujante a lápiz se lleve la parte del león, aunque hay que distinguir entre aquel que realiza un dibujo perfectamente acabado y aquel que hace un mero esbozo. Recuerdo haber leído, hace ya unos cuantos años, una entrevista a J. Buscema en la que éste contaba muy tranquilo que él venía a realizar 6 páginas al día, y aún parecía quedarle tiempo para ver el partido de baseball por la tele. Vistas algunas de estas páginas se comprende.

Self Made Animal Man

Si en «Daredevil Born Again» Miller rompía la identidad del héroe, que debía reconstruirse desde sus cenizas psicológicas y físicas, Delano va más allá, reventando literalmente a su protagonista y relatando la aventura más peculiar que últimamente haya leído. Sólo por lo original de su planteamiento, se merece unas líneas este Animal Man. Carne y sangre.

Idea original

El guión de Delano presenta dos aspectos muy inteligentes:

—Una crítica feroz de toda esa corriente «gore» que invade cines, librerías y videojuegos. Un discurso de adónde lleva y qué supone esa violencia que se consume y practica como un juego más.

—Frente a esto, una enseñanza sobre la vida y sus manifestaciones, las más duras y las más dulces. Sobre todo lo que palpita, come, se reproduce, y finalmente, muere. Y sobre lo que cuesta vivir.

La historia se plantea como un viaje doble en direcciones opuestas. El hijo, guiado por su tío, recorre el siniestro camino de la violencia y la muerte. Presentadas primero como agradable espectáculo y después como dura realidad.

El padre, desde una muerte brutal, busca primero las razones para seguir viviendo, y luego, los medios para recuperar su identidad.

Dos recorridos contradictorios entre los que Delano apenas tiende puentes de acción, excepto en su precipitado final. Durante el resto de la historia, el relato del hijo es utilizado funcionalmente para crear contrapuntos dialécticos con la historia principal, o más sencillamente, para abrir pausas que ayuden al drama.

Aunque los resultados del tebeo distan mucho de ser perfectos, hay varios elementos muy valorables.

Por un lado, la ya mencionada originalidad de la historia.

Por otro, la calidad de los textos de Delano.

En muchos tebeos los textos son funcionales, aclaratorios. Aquí nos encontramos con momentos de auténtica fuerza literaria.

Por ejemplo, cuando el protagonista se levanta de la tumba y se enfrenta a su fealdad de cadáver, «Una enorme tristeza me inunda. Lloro por lo que fui...». O casi todas sus descripciones de los sentimientos animales en el brillante segundo libro. El héroe habita un murciélago que es atacado por un gato, al que salta tras la primera agresión. «El terror nos hace debatir. El parece sonreír. Luego, muy decidido, empieza su metódica cirugía. Como una rata abandona el barco, salto. Ahora es más fácil. Luego, sin el menor asomo de remordimiento, erizo el pelo y disfruto de la fría emoción del torturador. Al fin, el paquete peludo yace inmóvil. El interés se desvanece pero lo abrimos».

Resulta curioso cómo Delano puede expresar distintas formas de crueldad con muy pocos elementos. La del gato, o cualquier de los depredadores que va ocupando Animal Man, se muestra descarnada, natural, necesaria. la del tío Dudley gratuita, obscena, elaborada.

El problema es que la fuerza dramática del viaje de Animal Man, acaba diluyéndose en sus sucesivas transformaciones. Cuando encuentra la clave de su identidad genética ya nos suena a truco de guionista. Todo aparece un poco estirado, especialmente en el último tomo.

Por otro lado, la parte del hijo y el tío Dud, que arranca muy bien, también se pierde y no llega al clímax lógico. Que un personaje aparentemente tan peligroso como el tío Dudley sea eliminado ¡con un mordisco en la nariz! es más bien risible. Al menos, Delano salva el tipo con su cínico final y corroe la moralina de la vuelta al hogar feliz del hijo pródigo.

Ilustraciones

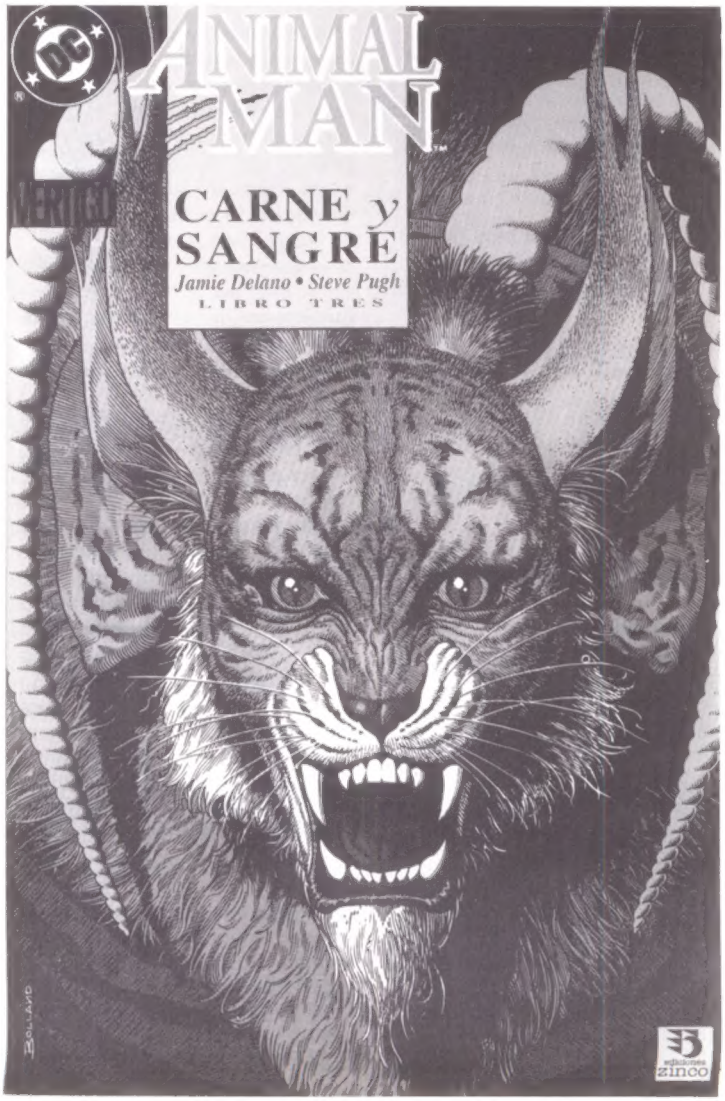
Las irregularidades del relato se acrecientan cuando las sumamos a las imágenes. Lo cierto es que el tebeo se deja leer cuando las viñetas funcionan como ilustraciones que acompañan al texto de Delano. Pero cuando Pugh intenta contar algo con los medios que se le suponen a un historietista, la cosa hace aguas. La planificación falla (los personajes parecen barridos a las esquinas de la viñetas), la gestualidad se exagera (los caracteres son como malos actores de teatro, siempre sobreactuando), todo chirría.

No quiero decir con esto que el trabajo de Pugh sea absolutamente lamentable. Muchos de sus dibujos tienen un gran impacto gráfico. Pero son más ilustraciones valorables, aisladas una de otra, que viñetas con continuidad e interrelación con el texto. Hay viñetas brillantes, pero no escenas creíbles.

Cuando la historia es más introspectiva, más sincopada, la cosa funciona. (Casí todas las secuencias de la muerte y de las transformaciones). Cuando hay relato, cotidianeidad, se hunde (casi todas las escenas de la abuela).

Cabría señalar una tendencia observable en el cómic americano de la última década: llenar la plancha. Una única viñeta cuenta la secuencia, apoyada por los textos necesarios. El caso extremo es Miller. Los ilustres precedentes, gente como Kubert, José Luis García López o el Bolland de Camelot 3000. Pero el hecho de que a Miller, a veces, le salga bien, no anula una realidad. Esta moda del gran plano favorece habitualmente a dibujantes mediocres que priman lo espectacular frente a lo necesario (narrativamente hablando).

En resumen, un buen dibujo en una viñeta, no da permiso para chapucear en la de al lado.



Conclusión

No vamos aquí a defender un tebeo por sus textos, si narrativamente no marcha bien. Los que conocen la trayectoria de esta revista ya saben que no es nuestro estilo. Pero sí que conviene señalar algo.

En este caso, como en «A glass of water», recientemente publicado en el tomo 1 de «Avance Rápido», nos encontramos con textos capaces de tirar de imágenes no muy adecuadas de por sí (aunque, al menos en este caso, hay una buena utilización de la pausas). Esto dice poco a favor de los dibujantes. Lo que indica sobre los guionistas es más discutible. ¿Deberían quizás dedicarse a escribir libros? Quiero pensar que no; que, algún día, parte de la originalidad y frescura que encontramos en Delano, y a veces, en Morrison, tendrá un vehículo adecuado (como le ocurría al primero en «El santo maldito») y todos disfrutaremos de mejores historietas. Por ahora, quedémonos con las historias.

Florentino Flórez

XVII Salón Internacional del COMIC del Principado de Asturias

Segura y Ana Miralles con los HAXTUR

El Salón de España

Del 4 al 8 de octubre de 1993 se celebró en Gijón el XVII Salón del Cómic del Principado de Asturias, caracterizado una vez más por la penuria de un escaso presupuesto (tres millones abundantes), que se vio reducido sustancialmente por los desproporcionados aumentos de precios de los billetes de avión, causados por la vertiginosa caída de la peseta frente al dólar y que significó, en ocasiones, aumentos del 50% y más —París - Gijón - París, 120.000 pesetas, ¿no se lo creen? ¡Cierto!—, otro buen mordisco lo supuso la imposibilidad de utilizar el Teatro Jovellanos —en proceso de restauración— lo que nos obligó a alquilar un local apropiado —el Teatro Arango—, para la entrega de los Premios Haxtur.

Con todo, ahí está lo que se hizo, los autores que estuvieron en Gijón, las exposiciones, etc., y lo que es más importante, que marca y distingue a este Salón: el público, que con su inusual presencia a este acto cultural lo anima y empuja. Un auditorio de 200 - 300 asistentes en cada presentación de autores, sin distinción, y el Teatro Arango lleno a rebosar en la entrega de los Premios Haxtur son prueba irrefutable de ello.

Sofía, Iranzo recogiendo su HAXTUR, Faustino y Joaquín Fuertes

Los invitados

Otra afirmación irrefutable puede hacerse sobre el Salón gijonés: no hay otro en España que pueda presentar, ni de lejos, una nómina semejante de invitados. Por Gijón pasaron: Daniel Torres, quizás el más internacional de nuestros dibujantes, Ana Miralles, la gran revelación de este año con la serie «Eva Medusa», Antonio Segura, creador literario de dicha serie y el más prolífico —probablemente también el mejor— de nuestros guionistas, el incombustible y vitriólico Vázquez, el siempre vigente Iranzo, y más cercanos a nosotros, Gaspar Meana, un joven y prometedor autor asturiano con una obra ingente a sus espaldas y los siempre presentes Robert y Neto. De tierras más lejanas llegaron: José Luis García López, el gran —grandísimo— dibujante español afincado en los USA, un hombre que ha dejado su personal impronta en los más famosos héroes de la D.C. Comics; Alejandro Jodorowsky —chileno afincado en Francia— que no solo es uno de los más reputados guionistas del cómic europeo, sino también uno de los nombres claves de la cultura del siglo XX: novelista, poeta, dramaturgo, director de cine... pocos ámbitos han escapado a su inquietud; David Mazzucchelli, del que poco se puede decir que no esté ya dicho, tan solo lamentar que su obra actual sea tan escasa y de tan difícil acceso. A última hora —el 1 de octubre— se nos descolgó Jim Starlin, intervenido quirúrgicamente en un hospital neoyorkino, y a más de uno estuvo a punto de darle un soponcio. Gracias a los buenos oficios de Mazzucchelli —este hombre es un primor— fue posible suplir su ausencia con un nuevo invitado, y no uno cualquiera, sino otra figura: Mike Mignola, un dibujante que, a pesar de su juventud, ha influido a buena parte de los nuevos creadores estadounidenses.

Los actos

Alrededor de toda esta gente se montaron las diversas mesas redondas, en el «marco incomparable» de la Cátedra de Extensión Universitaria de Gijón. La verdad es que el lugar distaba mucho de ser el idóneo y recordaba los viejos tiempos de los cine-clubes universitarios y sus pétreas películas de «más allá del telón de acero», pero no había otra cosa y a él hubo que adaptarse. Además hay que destacar que nos fue cedido de forma absolutamente desinteresada.

El día 4 se inauguró el Salón con la presencia del Sr. Muruais, Concejal de Cultura del Ilustre Ayuntamiento de Gijón, seguidamente Juan José Plans presentó a G. Iranzo y Faustino R. Arbesú hizo lo mismo a continuación con José Luis García López.

El resto de los días la presentación de los autores Ana Miralles, Gaspar Meana, Antonio Segura, Alejandro Jodorowsky, David Mazzucchelli, Daniel Torres y Mike Mignola corrieron a cargo de Fernando Cuesta, Florentino Flórez, Rodolfo Martínez, Jordi Juanmartí y Javier Cuervo. Cada presentación estuvo acompañada de proyección de diapositivas y un vídeo de cada autor. Este año —cada edición es más evidente— el público pidió más y dio más. Varias de las presentaciones tuvieron duraciones que rebasaron toda previsión, en algunas las preguntas de los asistentes se prolongaron por más de hora y media y al fin hubo que cortar para dar paso a la siguiente.

Las anécdotas

Alguna anécdota se puede contar de estos días, por ejemplo la impresión que la obra de Gaspar Meana causó al ser proyectada en su presentación, en Mazzucchelli y Mignola, no explicándose el primero cómo era posible que sus historietas aún fuesen inéditas a nivel nacional. El mismo Mazzucchelli, que intervenía a continuación, comenzó su charla manifestando su sorpresa por haber conocido a un autor tan personal e interesante y la ceguera de las editoriales ante su obra. Otra «estrella» indudable fue el veterano G. Iranzo, tanto se animó dando caña y contando anécdotas que hubo que recordarle discretamente que el tiempo era limitado y si seguíamos nos arriesgábamos a que nos apagasen las luces. Y por supuesto, Vázquez y su lengua viperina... tan terrible como lúcida. En cuanto a Jodorowsky, su intervención fue un auténtico «show» capaz de encandilar a los más distantes... sólo le falto levitar.

Claro que para anécdota el susto que nos dio Jim Starlin cuando el mismo día uno de octubre nos llamó para decirnos que estaba ingresado en un hospital y a punto de ser intervenido. No había tiempo material para reaccionar y nadie podía acusarnos de ineficacia por la ausencia de Starlin —¡juramos que nosotros no le echamos mal de ojo!— pero nos gusta hacer todo lo que está en nuestras manos y... lo hicimos. El mismo día hablamos con Kevin Mcguire, quien se mostró encantado de venir, pero al decirle las fechas dijo que le resultaba imposible pues había perdido el pasaporte y en tan poco tiempo no podía hacer los trámites necesarios, pues además tenía que hacer otro viaje de inmediato. Convencidos de que la «cigüa» nos perseguía nos pusimos en contacto con David Mazzucchelli y le rogamos que tratase de contactar con alguien; al día siguiente nos comunicó que podíamos contar con Mike Mignola, que estaría encantado de ir. Mignola es un dibujante de enorme actualidad cuyo estilo crea controversias —buena prueba de ello es que hasta los dos redactores de este artículo mantienen disparidad de opiniones sobre él— pero algo no admite dudas: su presencia en Gijón fue todo un triunfo... tanto más agradecido en cuanto inesperado.

La historia no acaba aquí, sino que McGuire —y por supuesto Starlin— nos han prometido solemnemente estar con nosotros en 1994, así que ¡a reservar sitio, que lo del 94 va a ser digno de figurar en el Guinnes! ¡Palabra!

El día de los premios

El viernes 8, a las 20 h. tuvo lugar la entrega de los Premios Haxtur. El acto fue presen-

tado por los periodistas gijoneses Sofía Carlota Rodríguez —El Wendigo— y Joaquín Fuertes, colaborador del diario «El Comercio». Acto brillante y espectacular que significó —por primera vez en muchos años— el lleno del Teatro Arango, tras él se hizo un cómic en vivo. Los premios fueron vitoreados con excepción de uno que recibió pitos, lo que no deja de ser otra muestra de la buena salsa que debe tener toda entrega de premios que se precie.

Actos paralelos

Paralelamente hubo dos exposiciones de originales. Una, en el Museo Barjola, permitía observar la evolución del dibujante norteamericano David Mazzucchelli desde sus primeras obras —Daredevil, Batman Año I, etc.— a las actuales, más personales y minoritarias, constituyó una excepcional panorámica de su trayectoria artística, a partir de los propios originales del artista. La otra, en el Ateneo de La Calzada, fue un homenaje a los desaparecidos Ambrós y Chiqui de la Fuente, también allí pudo verse una amplia selección de su obra a través de originales de distintas épocas. Ambas fueron muy visitadas.

En el Hall de la Cátedra se montaron otras tres exposiciones, esta vez de ampliaciones a color y gran tamaño, dedicadas a José Luis García López, Iranzo y los finalistas de los premios Haxtur.

Hay que destacar que, como complemento de la exposición de Mazzucchelli, se editó un magnífico catálogo por parte de la Fundación Municipal de Cultura —que más de un infarto estuvo a punto de provocar por problemas de última hora— conteniendo una de sus más recientes obras: «Discovering América», una bellísima historia de 24 páginas en bicolor, absolutamente inédita en España.

Y ya solo nos queda decir lo que se dice en estos casos: hasta el año que viene, si Dios y la superioridad quieren. Nos vemos.

Mignola y Daniel Torres en plena faena

Alejandra, José Luis García López, Mazzucchelli y Sofía

Los patrocinadores

La parte de aportación monetaria al Salón corrió a cargo de las siguientes instituciones: Ilustrísimo Ayuntamiento de Gijón, Fundación Municipal de Cultura del mismo Ayuntamiento, Ministerio de Cultura, Consejería de Cultura del Principado de Asturias. La Caja de Asturias nos proporcionó 100.000 pesetas para los programas de mano.

Zinco, Ediciones B, Fórum y Norma

Como viene siendo habitual, la editorial Zinco nos envió material que nos ayudó mucho en los premios de la «Quiniela Haxtur».

Queremos también destacar el interés demostrado por Ediciones B, que fue la editorial que mayor difusión dio del Salón. En todas sus publicaciones hizo publicidad del mismo a toda página. Fórum y Norma nos enviaron suficiente material de comics y tarjetas, como para poder distribuir gratuitamente, entre los asistentes, un buen lote diario.

Faustino R. Arbesú
Ramón F. Pérez

ORGANIZARON Y PUSIERON MANOS A LA OBRA:

- Juan José Pérez.
- Jordi Juanmartí.
- Florentino Flórez, que vino desde Mallorca.
- Arturo Rodríguez Arias.
- Ramón Fermín Pérez.
- Faustino Rodríguez Arbesú.
- Sofía Carlota Rodríguez, que vino desde Madrid.
- Germán Menéndez.
- Mario Izquierdo.
- Norman Fernández.
- Joaquín Fuertes, periodista de «El Comercio».

AGRADECIMIENTO

- Juan José Plans, que siempre está con nosotros prestándose a cualquier tipo de colaboración para la que solicitemos su ayuda.
- Alejandro Silgado, que vende las mejores aceitunas y demás, que se pueden paladear en Asturias.
- Isabel Elena Rodríguez, que tiene la mejor librería de comics, Haxtur.
- Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica de Gijón, que soporta con cariño nuestro trajín, que es mucho, en su interior, e incluso nos proporciona locales y medios técnicos para montar las exposiciones.
- Javier Luengo y Agapito Granda, sin cuya ayuda jamás hubiera sido posible grabar las nueve horas de vídeo de presentación de autores y entrega de Premios Haxtur.
- Javier Canteli, nos buscó sponsor.
- Santos Villa «Santinos», el joyero de la calle Fernández Ladreda, que ayuda en lo que puede, especialmente en las estatuillas de los Haxtur.
- El maestro industrial Miguel Ibáñez, que como viene siendo habitual en él, colabora en lo que puede y especialmente en las estatuillas Haxtur.
- Javier Cuervo, Fernando Cuesta y Rodolfo Martínez, que una vez más estuvieron de maravilla presentando a los autores que les tocó en suerte.
- En forma muy especial, por partir esta ayuda de la hermana ciudad de Oviedo, agradecemos su colaboración a la Fundación Municipal de Cultura y a la Escuela de Artes y Oficios Artísticos y a su director Alfonso Granda, que tan desinteresadamente nos permitieron trabajar en sus instalaciones y con sus equipos técnicos, a la vez que nos ayudaron en la grabación de los reportajes de una hora de duración que se dedicaron a los autores presentados y la entrega de los Premios Haxtur.
- A todos los medios de comunicación que nos han ayudado mucho en la difusión de los actos y en especial a los medios asturianos que se volcaron con información exhaustiva.
- CANON, que nos ayudó sin interés con las fotocopias a color.
- Y a tantos otros que nos pueden quedar en el tintero. A todos, gracias.

ENTREVISTA

Jodorowsky: un moderno contador de cuentos

Alejandro Jodorowsky es conocido en Francia como guionista de comics y cineasta; en México como director y autor de teatro; y en Chile como novelista laureado. Místico, escénico, sesentón, Jodorowsky nació en Tocopilla (norte de Chile) y creció en la capital, Santiago, donde estudió dos cursos de Psicología. Se hartó y se fue a hacer títeres.

Su interés por el mimo le hizo partir a Francia con cien dólares para aprender de Marcel Marceau. A comienzos de los sesenta, desde la penumbra de Breton, creó con Fernando Arrabal y Topor el «teatro pánico». Vivió seis años en México, centrado en el teatro de vanguardia, del que dirigió cien obras. Estuvo un año en USA y volvió a Francia, donde al borde de los setenta empezó a dirigir películas como «El topo», «La montaña sagrada» o «Fando y Lis».

Hace 15 años, con un filme rechazado y nada que hacer, volvió al cómic (ya lo había hecho en México en los 60) y desde entonces ha escrito 40 álbumes con nueve dibujantes, entre ellos Moebius, con el que desarrolló la saga de «El incal», George Bess en «Lama Blanco», Arno en «Las aventuras de Alpeh Tau» y François Boucq en «Cara de luna, el domador de olas». Los comics le trajeron a Gijón, a la VXII Edición del Salón Internacional del Cómic de Asturias.

—¿Cómo empezó a hacer comics?

Cuando llegué al cómic, los escritores hacían un guión como de cine, con paisajes descritos, planos marcados, personajes perfilados y lo enviaban por correo al dibujante. Yo empecé a conversar con el dibujante, a estudiar su estilo, a enterarme de lo que le gustaba expresar, a entrar en su psicología, a conocer su vida, su árbol genealógico... Cuando ya estaba en su terreno mental inventaba una historia para él. No hacía falta que la escribiera: la contaba, la representaba, dictaba los diálogos. La improvisación le daba riqueza y me enseñaba las reacciones del dibujante. Así, la historieta era más viva, menos literaria. Fui el primero en realizar series limitadas, no «culebrones» eternos, de seis volúmenes, tamaño novela.

—¿Piensa una historia de forma diferente si es para cine o para cómic?

Del cómic pienso «va a ser dibujado»; de la película «va a ser filmada y cuesta tantos dólares». En el cómic basta con la destreza del dibujante. En el cine, con el dinero. A un dibujante le pido 10.000 personajes en una viñeta; en el cine me tengo que conformar con mil. El cómic puede durar mucho. Los lectores son adultos que quedaron adolescentes —como yo— y esperan seis años para ver cómo acaba una historia. En la película te piden 90 minutos; si dura dos horas, discutes con el productor; si más, es un escándalo. En cómic hago cuanto no puedo en cine. Para escribir un cómic actúo de buen niño. Para una película, de bandido. El cine es excitante, pero muy competitivo. Todos son enemigos. En el cómic la relación es de amor, un matrimonio con el dibujante.

—«La loca del Sacre-Coeur», podría ser una película.

La pensé como tal. En el tomo 2 crece y el 3 es un delirio.

—Sus referencias culturales.

Empecé a leer con 5 años, con «El jorobado» de Paul Feval, luego entré en Dumas, Verne, Salgari, Karl May, Curwood, más tarde Dostoievski, Kafka, Poe, el surrealismo. Vivo dentro de una enorme biblioteca ordenada por secciones: policíaco, surrealismo, esoterismo, filosofía... Tengo 200 novelas de Marcial Lafuente Estefanía y de Silver Kane. Durante un tiempo leí tres de estas novelitas diarias y era la gloria, y al tiempo una gran culpabilidad, porque era genial pero infame. El budismo dice «quemad los 10.000 libros». Que los queme el que los lea, luego no necesitará más, pero yo los tengo como pájaros que cantan, como flores. Nunca me gustaron tanto como ahora. Cojo un tomo en la mano y sé lo que es. Lo compro al tacto. Hoy he comprado seis libros de poesía al tacto y me voy a divertir como loco. La vida es entretención absoluta y encuentras el infinito leyendo a Salgari y a Jung. Conservo todos los gustos, desde los 5 años a los 60... Agrego, no me despido de nada. Me ocurre en las películas de «El jorobado de Notre Dame», «Drácula», «El hombre lobo». Eran maravillas cuando niño y ahora.

—¿Es tan duro el cine?

En diciembre estreno en París mi primera película sin violencia, «El ladrón del arco iris». Es cara, de 11 millones de dólares. El director de cine recibe patadas en el ego de principio a fin. Te colocan tres detectives para que no cambies el «script». Si modificaba algo, llamaban por el teléfono móvil al productor, yo proponía y rodábamos de las dos maneras. Para la industria, el director es un asalariado. El productor me impuso tres actores viejos: Christopher Lee, Omar Shariff y Peter O'Toole. Lee es calvo desde hace años, pero nunca se quita el peluquín. Le dije: «En esta película tendrás muy buena peluca de calvo». Al rato acudió con su calva, haciéndome creer que era peluca. A Omar Shariff le dije que tendría que cortar el pelo a tijeretazos, rasurar el bigote y quitarse el puente de la boca. Replicó: «Quieres todo de mí, menos que sea Omar Shariff». Aceptó.

—¿Y O'Toole?

A las dos horas estaba zombi de drogas. Hay que dirigirlo como a un perro. Su agente era como su amo y le indicaba que fuera a izquierda o a derecha. Su papel no lo puede hacer Lassie, pero en vez de dirigir a Peter O'Toole era como dirigir «un Peter O'Toole». Son ciertos los ataques de ira de Shariff. En uno, rompió el interior de la «roulotte». El propietario fue a quejarse y a llorar y Shariff rompió el exterior. Comunicamos. Las películas se ensayan con doble y quiso que fuera yo.

—¿Por qué en sus comics hay esperitualidad y religión?

Soy místico. Aspiro a encontrar a Dios en mí mismo, ser mi sacerdote. El más grave peligro que corre ahora la humanidad son las religiones.

—¿Por qué ahora?

Juegan un papel político muy fuerte: los judíos en Israel, los ára-

Javier Cuervo

bes y el Islam, el Papa predicando en Africa que no usaran preservativos y condenando a muerte al continente. El hombre del futuro será místico, pero no religioso. Los religiosos serán la extrema derecha.

—También es iconoclasta.

Estoy contra lo que ha hecho Rushdie. La blasfemia no es un elemento artístico, solamente sirve para los que odian la religión. Es como el cine político: sólo lo ven los convencidos, los demás no van. Uso símbolos religiosos que exalto a mi manera. Los veo demolidos y hay que reconstruirlos de otro modo; como la vida espiritual debe ser reconstuida en esta sociedad materialista.

—En sus comics pone un chiste junto a algo trágico.

No creo en el estilo, en el arte cómico o dramático. En la vida no hay división, a veces eres crítico, a veces amas, lloras.

—¿Haría un cómic de superhéroes, como hizo Moebius?

Inventaría uno. Comí una vez con Stan Lee (creador de Spiderman, Los 4 Fantásticos, etc.), y me sentí ante Shakespeare, pero en general, los superhéroes son un límite enorme a la creatividad americana. Dañan la aparición de otro cómic. USA tiene menos público de cómic serio que Francia.

—Hizo un guión para Otomo, el autor japonés de «Akira».

Cuando estrené en Tokio «Santa sangre» llegué de occidental famoso, me preguntaron a qué japonés quería conocer y dije Otomo. Cenamos en un restaurante chino con una traductora de inglés y una botella de whisky. Nunca bebo, pero sin el whisky nunca conocería a Otomo, quien, ya ebrio, me dijo que estaba angustiado porque no sabía terminar «Akira». Le propuse unos finales, pero como estaba bebido, no los recuerdo. Luego leí que había aceptado una idea mía para acabar la serie. Quedamos en que el enviaría un «script». Vino a París con su editor, que nunca le abandona, que le hace café y le sirve whisky, y trabajamos sobre interrogantes japoneses, detalles técnicos como de dónde viene la luz. qué temperatura hace y tal.

—Usted ha emprendido series muy largas que tardan años en editarse.

Estoy cerrando ahora los ciclos «El Lama blanco» finaliza en el tomo seis. También estoy acabando el «Aleph Tau» que se ha ido reconstruyendo hasta estar entero En España ha llegado a «El hombre sin realidad». En el tomo 7 obtiene esa realidad dándole la muerte al mundo, porque solo es real lo que puede morir. La serie que hago con Moebius «El corazón coronado», de la que en España se ha publicado «La loca del Sacre Coeur» será de tres tomos. Se trata de tomos dobles. En Francia está teniendo un éxito inesperado «La saga de los metabarones», que ha vendido 20.000 álbumes en tres meses. «Cara de luna», la que realizo con Fraçois Bucp, serán tres tomos. Siempre es la misma medida. Ahora aspiro a que me editen el Incal en un solo volumen, como si fuera una novela.

—¿Cómo son sus relaciones con cada uno de ellos?

Con Moebius son de igual a igual. Bess tiene algunos años menos. Arno es muy joven, anda en la treintena, pero nuestra relación es muy amistosa. Nunca he discutido con ninguno. Con Moebius llevo trabajando quince años y no ha habido una palabra más alta que otra. Les dejo que sugieran, y según sus criterios, cambiamos las planchas. Respeto mucho a los dibujantes porque ellos son los que venden las historietas. El comprador mira los dibujos antes de llevarse el álbum. Luego el lector entra en la historia. Yo estudio a cada dibujante. A Boucq le propuse la belleza donde él tenía lo caricaturesco. En cambio a Moebius quiero bajarle lo sublime a lo pornográfico en un próximo guión que se llamará «Garras de angel», de argumento sado-masoquista. En «El corazón coronado» le puse a hacer comedia. El quería hacer algo así para salirse de su trabajo y aunque parezca que lo resuelve muy fácilmente, en realidad le resulta laborioso.

Comentarios en voz alta

Palop Gómez (Bartolo)

El 27 de setiembre de 1993 fallecía en Valencia uno de los más importantes componentes de la Escuela Valenciana de dibujo humorístico, creador de innumerables personajes apreciados por el público de toda edad.

En 1941 se matriculó en la Escuela de Artes y Oficios de San Carlos de Valencia en donde dio dos cursos de pintura.

Siendo un gran apasionado,del naciente cómic, pronto empezó a mostrar sus congénitas dotes de historietista, y queriendo introducirse en el medio, envió al periódico «Jornada» media página de su arte, que fue publicada. Siguió enviando el joven Palop, su media página durante dos años, hasta que en 1944, al ver que «Jornada» publicaba su trabajo pero no se ponía en contacto con él, no le abonaba absolutamente nada, lo dejó.

En 1946 comienza su carrera profesional al publicar en la revista Jaimito de la Editorial Valenciana. En 1948 crea su personaje más famoso, «Bartolo, as de los vagos», cuya ayuda a su hermana durante todo un día, por ejemplo, era arrancar la hoja del calendario.

En 1950 creó «La Abuelita» para la revista Mariló, también de la Editorial Valenciana, al tiempo que empezaría a trabajar para otras editoriales en revistas como «Florita», el mismísimo «TBO», «Trampolín», sin dejar la Valenciana, en donde realizaba de todo, chistes, pasatiempos, colaboraba en Almanaques, Extras de cualquier serie, en la nueva revista «Pumby» y seguiría su brillante carrera hasta que la Editorial Valenciana se fue al traste por la pésima administración directiva.

En 1985 realizaría «Nueva Historia», un libro que contaba la historia de Valencia y sus regiones históricamente, para, posteriormente, dedicarse a exponer sus trabajos entre otros menesteres.

Su estilo es sencillo, pero tremendamente efectivo, de línea fina, no descuidando los fondos, con garra, elegante y muy expresivo, es un dibujo que se le identifica enseguida, de inmediato, aunque fuera sin firma, dedica especial atención a los rostros, proporcionando las expresiones adecuadas.

Francisco Tadeo Juan

Hablemos de publicaciones

Comenzaremos por escribir de una revista que se edita en la vecina y muy querida, por nosotros ¡claro!, ciudad de Avilés. Su nombre es Microphonie. Lleva ya varios números publicados, cuesta tan solo 100 pesetas y es muy recomendable. En el equipo de redacción se encuentra un autor que ha ganado ya varios concursos de comics y que es habitual de El Wendigo desde hace unos años (Andrea Parissi). Los interesados podéis dirigíos a:

Microphonie
Andrea Parissi
C/ Campo de Vega, 17 - 3.° D
33490 Avilés (Asturias)

P.D. Se nos olvidada contaros, que ha participado recientemente en las Jornadas del Cómic de Ourense.

«Froilan», es otra revista editada en Asturias que ya va por el número 3 y que está editada por un grupo de entusiastas del cómic. En esta ocasión, la revista se dedica exclusivamente a publicar historietas inéditas de autores noveles. Merece todo el apoyo que se le pueda prestar. Los pedidos a:

El Grupo Enmascarado
C/ Santa Eladia, 37
33210 Gijón (Asturias)

¡Y va de revistas asturianas! ¿Quién da más? En Asturias y también en Avilés se está editando otra con el título «Dentro de la viñeta». Nunca nos han enviado un ejemplar, pero como su último número habla del Salón del Principado ¡allá va!

Dentro de la viñeta
C/ Valdés Salas, 25 A - 5.° B
33400 Avilés (Asturias)

Cambiando de tercio, nos dirigimos ahora al país vecino que más amamos: Portugal. En la hermosa y acogedora ciudad de Oporto, editado por la asociación que dirige el Salao Internacional de Banda Desenhada do Porto, la Asociación Neuromanso, se publica una revista muy bien editada y en un papel inmejorable, que merece esta reseña y que ya lleva varios números publicados. Su nombre es «Quadrado» y se puede obtener dirigiéndose a:

Sociaçao Neuromanso
Apartado 4.122
Sienhora da Hora 4.450
Matosinhos (Portugal)

Orense, Jornadas del Cómic

En Orense, del 1 al 9 de octubre de este mismo año, se han celebrado las V Jornadas de Banda Deseñada de Ourense. En estas jornadas, en las que ya estuvimos invitados en una ocasión, se montan charlas, exposiciones y un concurso que lleva ya varias ediciones. Como broche final de estas jornadas, se edita una revista de muy buena calidad en la que se publican las historietas premiadas y algunas de las mejores presentadas. Los interesados podéis dirigíos a:

Casa da Xuventude
C/ Celso Emilio Ferreiro, 27
32004 Ourense
Tel. 22 85 00

Entre las exposiciones que han montado hay una que nos es muy cercana, por lo que la reseñamos con mucho agrado «Color y aventura en domingo». Producida por la Fundación Municipal de Cultura de Gijón y creada por El Wendigo.

John A. Lent

Es profesor de comunicaciones de la Temple University Filadelphia y editor de la revista «Witty World». Revista que se distribuye en más de sesenta países. Además de ser el editor habitual de esta revista, está confeccionando una Bibliografía del Cómic-Art mundial que será publicada en 1994 por Greenwood Press en tres volúmenes, publicación que recopila más de 20.000 citaciones. Lent es el autor o editor de más de 40 libros y de cientos de artículos, labor que ha desarrollado durante los últimos treinta años.

Como curiosidad, en esta bibliografía se incluyen un buen montón de referencias a El Wendigo y al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.

Posiblemente, cuando esta revista esté en tus manos, lector, la citada enciclopedia ya esté en imprenta.

Para los interesados deben dirigirse a:

John A. Lent
P.O. Box 1.458
North Wales
PA 19454 USA

El Salón del 93

Como es lógico suponer, un salón del cómic es rico en anécdotas. Ahí van unas cuantas para que quede constancia.

—Pregunta para Mignola: ¿Qué le pasa con los pies?. Respuesta: «Que no sé dibujarlos». Luego aclaró que la cosa empezó así y luego se convirtió en marca de la casa.

—Contradicciones. Al ver a Joe Quesada como finalista, José Luis García López se alegró. Mignola pregunto si nos atreveríamos a darle un premio. «Me lo copia todo y es más famoso que yo».

—Mazzucchelli, tras la charla con Gaspar Meana, afirma públicamente: «Acabo de ver el trabajo de un genio».

—Segura comenta que el trabajo de Milazzo no funciona en Francia porque «no acaba los dibujos». ¿Y aquí?

—Ana Miralles nos dice que le gustaron nuestros artículos sobre Eva Medusa porque «decían justo lo que yo pienso». Gracias.

—De nuevo, Ana, tras conocer a Mazzucchelli y Mignola, les comenta: «Me habéis obligado a leer tebeos americanos, porque vuestros trabajos me encantan». Gran intercambio de cumplidos americano - valencianos.

—Admiración nada disimulada de Mazzucchelli hacia el trabajo de García López. El aspecto de José Luis, tranquilo, delicado, casi frágil, nada que ver con sus potentes personajes.

—Una aclaración. Taloc no destrozó con su entintado el trabajo de Mignola. «De aquella yo no sabía dibujar y Jerry me salvó del bochorno más espantoso. Tengo una deuda de gratitud con él que no podré pagar».

—Daniel Torres, interrogado sobre el envaramiento de sus personajes, «no lo había pensado nunca, pero lo tendré en cuenta ahora». Sus lectores se lo agradeceremos.

—Según Jodorowsky, en plena borrachera con Otomo, le sugirió varios finales para Akira. Uno de ellos fue el utilizado. ¿Cuál? le preguntamos. «No lo recuerdo. Estaba borracho».

—José Luis García López sobre «Twilight»: «Yo tampoco lo entendí del todo».

—Los editores se disculparon con Mignola por los colores de «Ironwolf». «Ha quedado muy europeo. No sabemos cómo ha podido pasar». El mismo había sugerido esos tonos «a lo Torres» que tanto le gustan.

—Adaptación de una novela de Auster a cargo de Mazzucchelli. Portada para el «New Yoker», que ha variado su línea de ilustraciones, invitando a nuevos talentos. Entre ellos, Mariscal (ya ven).

—Ultimo día. Mignola, muy borracho, «en América no me divierto como aquí. Ya me decía Mazzucchelli que esto era así, pero no me lo creía». Un poco después, «cuando llegue a casa, me voy a tumbar en la cama, a dormir, cuando mi mujer me pregunte, le diré, toma el carrete de la cámara y revélalo, me verá bebiendo, yo no bebo nunca, bailando, yo no bailo nunca, bailando con mujeres, bailando con hombres, bailando con Faustino».

—Pregunta sobre la bibliografía consultada por Gaspar Meana. «Todo».

—Comentarios sobre el grupo Legend. Nuevo trabajo de Darrow. «Si pensábais que lo habíais visto todo, en su nueva obra veréis que no había empezado a llenar viñetas». Constantes ironías (por decirlo suavemente) sobre Image.

—Jodorowsky sobre André Breton: «Era muy aburrido. No le gustaban los tebeos, ni el boxeo, ni las películas de vaqueros, ni nada que fuera divertido».

—Otro dibujante a las islas. George Bess pasa la mitad del año en Formentera. Obliga a Jodorowsky a darle guiones enteros, por si a Alejandro le pasa algo y no puede acabarlos. «Es encantador pero muy paranoico».

—Método de trabajo con Bucq: no discutir nunca. ¿Quieres esto así? No. Pues lo hacemos de otra manera. ¿Y esto otro? Tampoco. Vale. Al revés. Y Así. Con Moebius: el Incal no se escribió. Jodorowsky se lo iba contando al dibujante.

—Mazzucchelli, encantado de nuestra edición de su «Discovering America». Nosotros, con su último «Rubber Blanket» y con la exposición de sus originales.

—Comentarios de Mignola «lo que más me gusta de este Salón es que parece que no hay Salón. En otros desayunas y te sientan en una silla a trabajar todo el día. Aquí paseas, haces turismo... Y luego unos dibujitos por la tarde, unas firmas y ya está». A nosotros nos complace pensar que nuestros invitados están a gusto. Sentimos no tener más dinero para rellenar las mañanas con otras actividades, sobre todo por los que vienen de fuera.

—Domicilio de Arbesú. Mignola y Mazzucchelli esperan para ir a la discoteca. Mignola decide ir al baño. Se oyen unos gritos. A la salida del baño comenta con Sofía, con una sonrisa de oreja a oreja. ¡Es la primera vez que veo una cámara de proyección cinematográfica en un baño! ¡No me digas para que la tienen aquí tus padres!

—Jodorowsky comiendo en el Café Dindurra, está cansado del viaje. Oye decir que les gusta el boxeo. Su expresión adquiere un gesto de vitalidad y poniéndose en pie, con un gesto desafiante en su rostro hacia un público inexistente dice: «A mi también me gusta mucho. Conoces a..., sí, ese boxeador que saca el pecho y desafía al público...».

—Bolland. ¿Quien va esta año a Gijón? Entre otros José Luis García López. ¿García López? Entonces este año voy a Gijón. Tengo muchas ganas de conocerlo, es uno de los autores que admiro por su trabajo.

—¿Que tienes todas esas páginas originales de prensa dominical? Si lo llego a saber, en vez de dos días vengo una semana y no salgo de tu casa. (Jodorowsky).

—Jodorowsky / Café Dindurra. «Me encanta el ambiente de este café, la gente charla unos con otros, hay vida. En otros sitios entras y parece que son todos enemigos».

—Jodorowsky a la salida de la proyección de «Huevos de oro» (Bigas Luna). ¡Me encantó! Es muy divertida. En Francia ya no saben hacer un cine así. ¡Vayan chiquitas salen!

Va de actividad en Asturias (Alejandro Silgado)

Alejandro Silgado, este gran amigo, que siempre está dispuesto para ayudar desinteresadamente en lo que sea y que en alguna ocasión fue de los que arrimó el hombro para que no desapareciera el Salón del Cómic de Asturias, está de moda estos días en lo relacionado con el cómic.

Con motivo del 50 aniversario del nacimiento de «El guerrero del antifaz», él solito, ha querido rendirle un homenaje a este personaje y a su autor, y ha montado una exposición en la que se pueden ver los 668 ejemplares que componen la obra.

El día 23 de enero será su inauguración en la Casa Municipal de Cultura de La Felguera y continuará durante la primera quincena de enero de 1994.

¡Mucha suerte Alejandro! Y gracias por todo lo que siempre nos has ayudado.

El futuro es verde

Peter David es el más galardonado de los guionistas que actualmente trabajan para la Marvel de manera regular; a decir verdad, no es hombre que me entusiasme especialmente y su tan «aclamado» sentido del humor me resulta bastante repateante —de hecho, la que considero su mejor obra «Las Crónicas de Atlantis» ha sido realizada para otra editorial y en ella el «humor» brilla por su ausencia—, pero hay algo que no se puede negar: en el actual panorama Marvel es el único que aún se molesta en idear y contar una historia y no se limita a hilvanar una serie de situaciones que ya hemos visto miles de veces. El presente relato de La Masa es una buena prueba de ello.

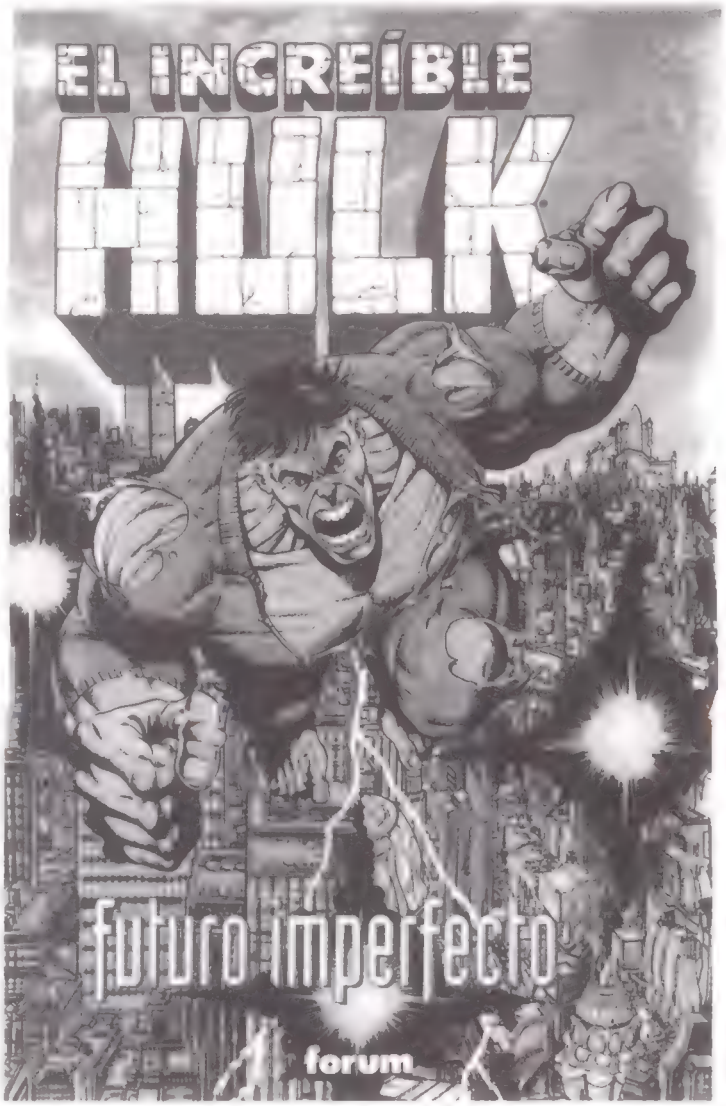
El, el único, ¡La Masa!

David nos plantea una situación interesante; en un futuro no muy lejano el mundo ha sido devastado por una guerra nuclear, solo subsisten pequeñas comunidades humanas y uno, uno solo, de los antiguos «héroes», «superhéroes», «superhombres» o como los queramos llamar. Este ha decidido olvidarse de los acendrados valores de la profesión —paternalismo, benevolencia y todo lo demás— y como la ocasión la pintan calva se ha convertido en un auténtico señor de Horca y Cuchillo que, sin más norte que su propio placer, tiraniza a los escasos supervivientes. Como además parece que las radiaciones le han exacerbado la líbido de forma extraordinaria ejerce a diestra y siniestra y sin pausa el «derecho de pernada», convirtiendo el palacio «verde» desde el que gobierna en una especie de burdel Disneyano de enormes dimensiones, donde la gente se pasa el día follando, eso sí, dentro de las normas de buena crianza que el cómic book impone.

En la población aún queda un pequeño grupo de resistentes que han logrado hacerse con «La máquina del tiempo del Doctor Muerte» —en el n.º 5 de los F.F. la vimos— y con ella traen a su presente, nuestro futuro, a uno de los viejos «héroes», el único que según ellos puede plantar cara al libidinoso villano. El héroe es La Masa, pero..., ¿quién es el villano? A estas alturas de la historia la mayor parte de los lectores ya se habrán olido que se trata del mismo personaje con unos cuantos años más... sobre todo porque los individuos verdes no abundan demasiado.

De cómo Peter pierde la oportunidad de ser un gaiman cualquiera

La Masa, el bueno, enfrentándose a aquel en el que se convertirá al correr los años, un ser absolutamente despreciable desde su punto de vista (además la «nueva» Masa no es un tirano de tipo nazi o estalinista; es decir, alguien convencido de que es un benefactor de la humanidad, alguien que actúa «así» en aras de un brillante futuro. No, «El Maestro» —como se llama ahora— tiene muy claro que él no es más que un parásito con suerte), es una idea decididamente vitriólica, que David desarrolla bastante superficialmente, centrándose en los aspectos más coloristas y dejando a un lado los más oscuros y escabrosos. Por ejemplo, ¿qué ha ocurrido para originar esta transformación en La Masa? Dicho de otra forma, ¿qué le hemos hecho los humanos para convertirlo en un auténtico monstruo? Algo se vislumbra cuando El Maestro dice a La Masa: «no sabes lo que te espera. Yo sí... te lo quitaron todo, acabarás sin nada y sin nadie». Pero el tema es apenas enunciado, hay que pasar rápidamente a los tortazos. Resumiendo: Peter David no es Neil Gaiman, ni Grant Morrison, ni Peter Milligan, ni... Esto, como todo, tiene sus ventajas y sus inconvenientes, la principal ventaja es que el ritmo no decae un momento, se coje el tebeo y se lee de un tirón, no siempre ocurre lo mismo con sus «ilustres» compatriotas (creo que también David es inglés). Gaiman por ejemplo, junto a momentos sublimes —que yo nunca he encontrado en David— tiene otros en los que el tebeo se le cae a uno de las manos, con Peter David, eso no ocurre, la emoción no decae un momento. El inconveniente es que los aspectos más oscuros y complejos, probablemente los más atractivos, quedan apenas esbozados: la peculiar relación entre las dos Masas, que en el caso de El Maestro es algo parecido al afecto; la serie de acontecimientos que han transformado a La Masa en el monstruo que ahora es; la atracción que incluso así ejerce sobre buena parte de sus súbditos. Son elementos que están ahí, pero que no pasan de ser un mero esbozo, lo que interesan son las peleas y la furia genésica de El Maestro.



George Perez estaba allí

futuro Imperfecto, es una historia interesante, bien contada, muy por encima de lo que hoy es habitual en la Marvel, pero tampoco es una «obra maestra» ni nada por el estilo, lo que ocurre es que junto al guión de David —que está bien, insisto— hay otro elemento que lo potencia extraordinariamente: el dibujo de George Perez.

Perez ha sido un autor muy apreciado por los aficionados —hace una década quizás fuese el más popular junto con Byrne— pero no tanto por la crítica que siempre le vio como un dibujante eficaz pero poco inspirado y demasiado convencional. Hoy, con la perspectiva que proporciona el paso del tiempo, creo que de Perez puede decirse algo muy importante: pocos han sido capaces de compaginar como él la honestidad personal y el trabajo industrial.

Es innegable que la mayor parte de la pegas que se le ponen a Perez son ciertas, su dibujo es recargado, convencional, a veces hasta amanerado, pero también lo es que en su trabajo hay otros elementos que los compensan.

El dibujo de George Perez es barroco y recargado, hasta el punto de que esto creo que a veces le proporciona problemas en la reproducción *(1)*, sin embargo no resulta

confuso. Buena prueba de ello son las páginas 2 y 3 de «Futuro Imperfecto», en ellas —que constituyen una única viñeta— se muestra un abigarrado mercado callejero con decenas de personajes y montones de situaciones, todo ello dibujado con minuciosidad de miniaturista, no obstante no estamos ante un amasijo de cosas, basta un vistazo para darse cuenta de lo que ocurre, para discernir lo que tiene relevancia, de lo que es mero adorno.

También se dice que su estilo es demasiado tradicional y el trazo de su dibujo blando y amanerado *(2)*. Ambas cosas son ciertas pero resultan bastante compensadas por otros elementos; su dibujo es tradicional pero su idea de la composición de la página no tiene nada que envidiar a la de autores considerados como «modernos», además llega a permitirse experimentos inusuales, como compaginar en una misma página diversas técnicas y tratamientos gráficos. Ambas cosas pueden verse en «Crisis de las Infinitas Tierras» y, de forma aún más acusada, en la «Saga de Trigon» de los Nuevos Titanes.

Mayor limitación supone la blandura del trazo, prueba de ello es la visión que Pérez nos proporciona del peculiar Palacio del Maestro; debería ser un lugar dominado por la sordidez y la angustia —algo así como el «Salo» de Passolini— pero reflejado por nuestro autor remite sobre todo a «La casa más divertida de Texas», por muchas atrocidades que David ponga en el guión.

Sí... pero sólo existe un George Perez

Otra «acusación» frecuente es que su dibujo, a fuerza de convencional, resulta poco personal. También es cierto, el dibujo de Perez es —o al menos lo era hace años, cuando estaba de moda— parecido al de otra mucha gente que trabaja en el cómic, sin embargo en él se conjugan una serie de elementos que lo hacen inconfundible: hay mucha gente que dibuja como Perez, pero sus páginas son fácilmente distinguibles de las de sus «compañeros de escuela» —hace años muy numerosos—, quizás tratándose de dibujos aislados ya no estuviese tan claro.

Pero lo más destacable de Perez es la sensación que desprende su trabajo, una sensación por desgracia muy poco frecuente: la de estar ante un autor que da en cada momento lo mejor de sí mismo. Por citar un solo ejemplo, resulta realmente sorprendente la cantidad de trabajo, de técnicas gráficas distintas, de recursos narrativos diversos, que utiliza en la «Saga de Trigon» —inicio de la 2.ª etapa de los Nuevos Titanes— y todo eso en un tebeo mensual, de esos que los dibujantes consagrados realizan —y se nota— sin más ambición que acabar pronto y cobrar.

Un buen trabajo

Futuro Imperfecto no es, paradójicamente, una obra tan elaborada, resulta más convencional que otros trabajos de Perez realizados en soportes teóricamente más pobres —algunas historias de Wonderwoman, Titanes o Crisis— pero es innegable que se trata de una obra hecha con cariño y dedicación en la que Perez logra salir con bien de situaciones que quizás no sean su fuerte; por ejemplo, La Masa tiene el necesario aspecto de fuerza y salvajismo, no es un peluchón verde y cuando se enfada resulta convincente.

Estamos ante un buen tebeo en el que se da esa coincidencia por desgracia no tan frecuente: un buen dibujante y un buen guionista, el resultado no es genial pero se lee con ganas y da pena que se acabe, sensación que tampoco es demasiado usual. Una sola pega que ponerle, la pésima impresión del 2.º tomo, si les sirve de consuelo les diré que el americano no estaba mejor.

Ramón F. Pérez

1) El 2.º tomo de «Futuro Imperfecto» tiene algunas páginas que son un puro manchón al salir líneas reproducidas más «gruesas» de la cuenta. Desde luego que es un problema de imprenta o de fotolitos pero lo innegable es que este «fallo» es bastante frecuente en los tebeos de Perez —recordemos, por ejemplo, el especial Superman - Wonderwoman en el que entintaba a Byrne y que también estaba completamente «emborrado» —y esto nos hace pensar que la prolijidad de su entintado, unido al raquitismo del «formato americano», tampoco debe de ser completamente ajeno a este problema.

2) Por ejemplo en «Crisis...», hay un momento en el que se cuenta el origen de la historia, Perez, en lugar de recurrir a un flash back común y corriente nos lo narra utilizando para ello una «tira» que ocupa la parte inferior de varias páginas, dicha tira tiene un tratamiento gráfico —tanto en color como en dibujo— que la diferencia por completo del resto de la página. En los «Nuevos Titanes», sobre todo en «La Saga de Trigon», hay experimentos similares; así algunas secuencias son resueltas a lápiz. (Curiosamente esta técnica ya fue utilizada por Arbesú en «Eligió la libertad» (Wendigo) hace muchos, muchos años).

By Vázquez

Este año el Salón ha sido tan rico en invitados que podría ocurrir que alguien pasara desapercibido. Ese alguien es un veterano autor que ha mantenido su frescura y vitalidad a lo largo de los años. Sirvan estas notas de homenaje a su trabajo.

Una vida de chiste

Las anécdotas que corren sobre la vida de Vázquez oscurecen en ocasiones las protagonizadas por su «Tío Vázquez». Dado que no es la intención de esta revista convertirse en el «Hola» de los tebeos, solo anotaremos que el personaje deja corto lo que se cuenta sobre él y que en directo es realmente divertido.

Esa imaginación que desborda en cualquier charla se observa fácilmente en todos sus trabajos. Si había un límite al absurdo en el universo Bruguera, lo marcaba Vázquez. ¿Cómo plantearse un personaje contrario a los demás y que salga bien? Ese es «Feliciano», el que siempre tiene suerte. Y además, gracia. ¿Cómo convertir a una apacible jubilada en un destructivo panzer, recién salido de la «Ealing»? Ahí está la «Abuelita Paz» o «La familia Cebolleta» o «Anacleto». Este último es uno de los pocos personajes de Bruguera que recuerdo intentara ligar sin muchos resultados, por supuesto. Y el descaro del «Tío Vázquez». No había nada parecido a la moralina en las obras de Vázquez. Estaban los que tenían suerte y los que tenían deudas. Pero siempre tirando palante. Sus caracteres rebosaban vitalidad, aunque repetidamente les dieran un mapa en blanco cuando iban al desierto.

El problema, en todo caso, es que dista poco entre una situación absurda y otra idiota. Si los personajes de Vázquez se situaban en el primer lugar era, cero yo, por la frescura que les caracterizaba. Por encima de los hechos estaba la acción, la vida, y todo ello vehiculado por un trazo dinámico, inevitablemente moderno.

En los últimos años hemos podido ver un Vázquez más descarado, más autobiográfico aún si cabe, y hemos podido reírnos con sus historias de ligones impenitentes, o de polvos fatales. A ese impudor de los guiones se ha unido una cierta desnudez gráfica. Ese dibujo rápido que siempre le caracterizó, esa línea aerodinámica, se ha vuelto ahora supersónica.

Algo serio

Aquí quisiera un inciso respecto al dibujo de humor, por no decir al humor en general.

Creo que hay algo que todos podemos observar: algunos dibujantes tienen más gracia que otros. ¿A qué se debe esto?

Vázquez con sus admiradores

Caben varias explicaciones. Podríamos hablar de gestualidad y posturas, de evitar las sobreactuaciones de los personajes, del tipo de trazo...

Pero con esto y todo, no hay al final una explicación convincente para que prefiramos a Bisley frente a sus seguidores en «Lobo». O a McGuire frente a los que continuaron con la «L.J.I.». O a Quino o Schultz frente a Watterson. ¿Por que el dibujante de «Calvin y Hobbes» nos parece que se hace el gracioso pero realmente no lo es?

Quedan estas preguntas en suspenso, a la espera de una explicación total.

De momento, podemos adelantar una hipótesis, perfectamente aplicable a Vázquez y sus personajes.

Pensamos que el humorista, antes que nada, debe ser un humanista, debe sentir compasión hacia sus héroes. Debe burlarse de algo que no le es ajeno, sino propio. La risa es sobre uno mismo, es compasiva. Y es al reconocernos en esa desgracia cuando podemos encontrar el alivio del humor.

El autor incapaz de esa delicada operación nunca será un buen humorista. Y algo de eso hay en Watterson. Demasiada distancia.

Todo lo contrario en Vázquez. No nos reímos con sus personajes. No reímos con él. De él, habría que decir. De un autor que somos, o hemos podido ser en alguna ocasión, nosotros.

De aquí deduciría otra característica de su trabajo. Algo también común a los grandes humoristas: sus personajes caen bien.

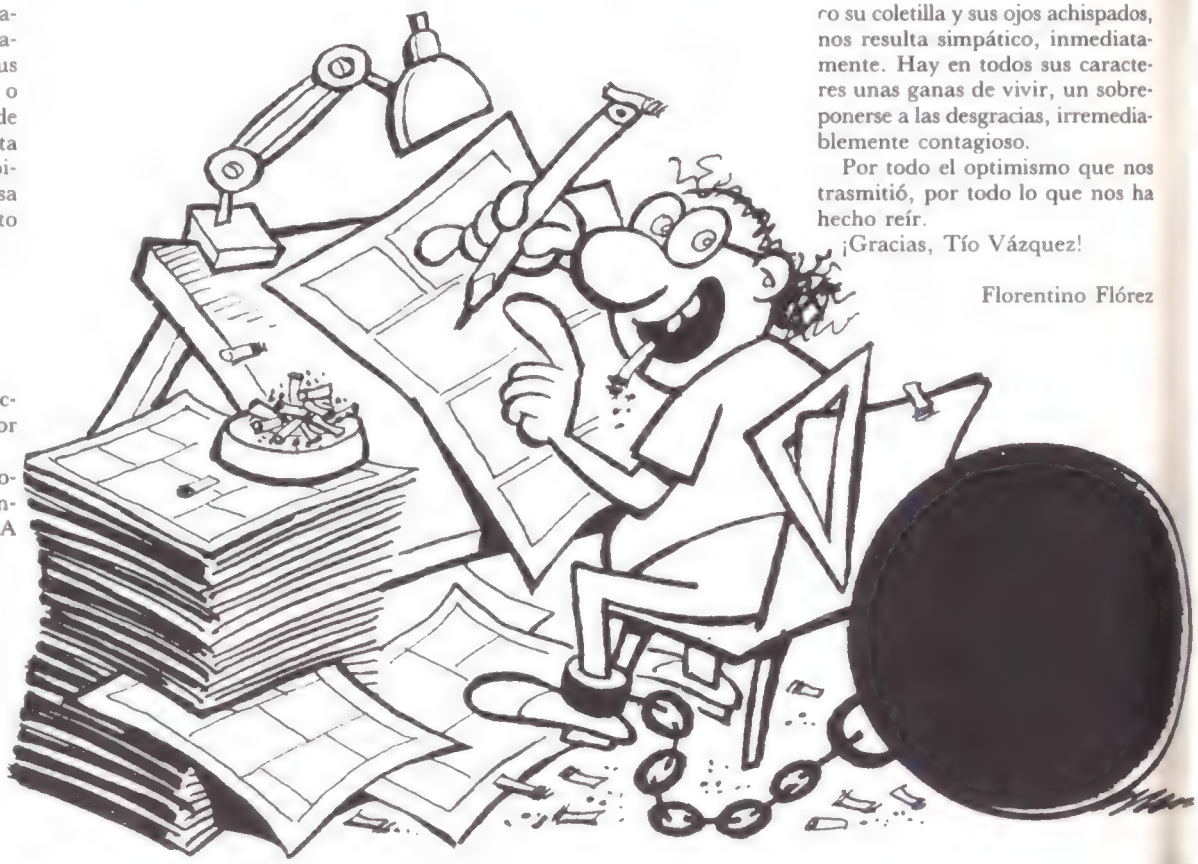
Esto no es tan simple. Muchos héroes de humor caen fatal a fuerza de querer resultar graciosos. De hacerse los graciosos.

No ocurre así en Vázquez. Cuando vemos su autocaricatura, ro su coletilla y sus ojos achispados, nos resulta simpático, inmediatamente. Hay en todos sus caracteres unas ganas de vivir, un sobreponerse a las desgracias, irremediablemente contagioso.

Por todo el optimismo que nos trasmitió, por todo lo que nos ha hecho reír.

¡Gracias, Tío Vázquez!

Florentino Flórez



Esa gran olvidada

Esa gran olvidada no es otra que las «Crónicas de Atlantis» de Peter David y Esteban Maroto. Reconozco que también la olvidé y obvié en el momento de su salida, pero es que a mi Esteban Maroto nunca me ha llamado la atención, por decirlo de una forma suave, y a Peter David no tenía el gusto de conocerlo en aquel entonces. Pero, suerte que tiene uno de vivir en Barcelona, historietísticamente hablando, una mañana de domingo paseaba por el mercado de San Antonio y me fijé que tenían la colección completa «tirada de precio», como me dijo el astuto y sincero vendedor. Ya conocía entonces la calidad literaria y fabuladora de David, así que la compré para ver que tal estaba. Y verdaderamente estaba muy bien, pero vayamos por partes.

Un buen guión

Peter David fue elegido como responsable del guión después de descartar a muchos otros.

Toda la parte literaria rezuma frescor y buen hacer, el guión está férreamente estructurado (aunque esto no sea tan cierto para los dos últimos números de la serie, que consta de siete). La obra tiene dos partes bien diferenciadas, la primera engloba los primeros cinco números (capítulos uno a seis) y puede denominarse, así lo hace David «La saga de Orín y Shalako». Esta parte es una verdadera maravilla historietística que por si sola justifica toda la miniserie, una obra redonda y sin fisuras.

En ella David nos cuenta el nacimiento, lucha y asentamiento del Imperio Atlántida, que recorre cientos, quizá miles de años (por aquello de que su esperanza de vida es muy diferente a la nuestra). El peso de la narración recae sobre los mencionados Shalako y Orín, que son hermanos. Aunque el rey de los atlantes sea Orín, que representa a la Ciencia, su hermano tiene un peso específico enorme, ya que es la otra cara de la moneda: la Magia. Esta dualidad entre ellos se traslada, por medio de la ciencia y la magia, a sus súbditos, ya que los seguidores de Orín acaban pudiendo respirar bajo el agua gracias a un suero sintetizado en un laboratorio, mientras que los de Shalako, por mediación del mismo suero y de magia oscura, acaban convertidos en medio peces, perdiendo una parte fundamental, sexual, de su humanidad. El enfrentamiento entre los dos y los descendientes de ambos es a muerte y sin cuartel. Durante estos cinco números hay «aventura, sexo, guerra, nacimiento, muerte, triunfo, tragedia» (son palabras de Giordano), aunque yo recalcaría muy mucho lo de tragedia, ya que no es otra cosa que una tragedia en el sentido clásico de la palabra, todos los demás elementos vienen por añadidura. Al acabar de leer esta primera parte lo primero que pensé fue: esto es inmejorable, lo que venga ahora veo muy difícil que pueda superarlo. Y no iba errado.

Nunca segundas partes fueron buenas

La segunda parte, que engloba los números seis y siete y el final del cinco (capítulos siete al once), puede subdividirse en dos, con un pequeño capítulo de transición (el diez) totalmente intrascendente, en el que aparece el mismísimo Colón, de risa. En los capítulos siete al nueve vuelve a repetirse la rivalidad fraticida entre hermanos, aunque esta vez esté presente la figura paterna, inexistente en la saga anterior, y que además sean tres los hermanos, aunque uno solo actúe como catalizador de los acontecimientos. Estos tres capítulos todavía mantienen el aire trágico de los primeros, aunque ya diluido porque al acercarse en el tiempo a nuestra historia conocida (aparecen los griegos, los egipcios, hasta los vikingos, algunos de ellos son personajes históricos, reales, como Solon y Ramsés, intentando dar verosimilitud a un relato que no lo necesita para nada), nos es más difícil de tragar la teoría de una «sociedad secreta» de atlantes que se perpetúa a través de la Historia, moviendo los hilos del poder y decidiendo sobre el destino de los humanos. Aún así tiene un buen ritmo narrativo y se lee con agrado. El capítulo once es el último y transcurre en nuestra época, aparecen bidones de residuos que son arrojados a las profundidades abismales y otros elementos contemporáneos. Pero lo que antes fue una tragedia, aquí ya es una tragicomedia. Se reproduce el antagonismo entre ciencia y oscurantismo, aquí entre el rey y un alto funcionario que ya se parece más a cualquier malo estereotipado a los que tan acostumbrados estamos. Aparece un tono mesiánico en cuanto a la descendencia y destino de la raza que para mi desmerece un poco lo que se había hecho hasta entonces. Se pierde la magia que había existido en anteriores capítulos y se puede decir que decepciona (aunque cuando David decepciona lo hace con tanta gracia que se le puede hasta perdonar, por lo menos en este caso). El remate final, con la mesiánica aparición de un pequeño Aquaman, es insufrible, aunque sea solo la última página. Pero ya se sabe que esto es el Universo DC, y que esta miniserie tenía que ser la antesala de una nueva colección regular del acuoso superhéroe.

Un grafismo

El aspecto gráfico no quiero tratarlo en demasía, porque Maroto es una de mis bestias negras, pero he de reconocer que en esta obra se dedica a narrar funcionalmente sin astracanadas estéticas que lo único que hacen es obstaculizar, cuando no destrozar, la narración, aunque, eso sí, merezcan el aplauso de la crítica «culta y adulta», los cuales deben considerar éste como un trabajo menor de Maroto, cuando en realidad es uno de sus mejores. El color, debido a Eric Kachelhofer es muy funcional e incluso atractivo.

En resumen

Una obra que debería estar en cualquier tebeoteca que se precie por su magnífica prosa, sin necesidad de cultismo y su alto valor historietístico.

Santi de la Mata

Nota de la Redacción:
Para nosotros esta obra nunca estuvo olvidada. Tanto es así, que en 1992 quedó finalista para los Premios Haxtur en el capítulo de Mejór Guión y no quedó para el premio Mejor Historieta Larga, simple y llanamente porque la dibujaba Esteban Maroto, dibujante al que consideramos como uno de los peores —«famosos»— que han salido de nuestro suelo patrio.

José Luis García López: la sencillez de un artista

En el transcurso de una de las entrevistas que me hicieron por T.V. con motivo de la celebración del XVII SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS, recuerdo haber dicho que la presencia de José Luis García López era muy importante, que este autor junto con Brian Bolland, representaba lo más notable que había en el actual panorama del cômic mundial en el estilo clásico/moderno: clásico en cuanto al dibujo, al trazo, y moderno en lo que se refiere al encuadre, la angulación y el montaje.

Un lamentable olvido

García López tiene en su haber un impresionante palmarés como autor de comics: tres obras destacables entre las más importantes creadas en los últimos diez años. Década que ha representado uno de los periodos de mayor calidad, en toda la historia de la historieta. Dos de ellas con GERRY CONWAY («Atari Force» y «Cinder y Asher») y la tercera con ANDREW HELFER («Deadman»), con el que ha tenido una fructífera colaboración.

Obras que le acreditan sobradamente para que se le hubiera dedicado más atención. Tanta como la prestada a esos otros autores que siempre están en el candelero. Nosotros hemos sido los primeros que no lo hemos hecho, a pesar de haberle dado un PREMIO HAXTUR por su trabajo en «Cinder y Asher» y de quedar finalista en otra ocasión —Mejor Dibujante por «Deadman», 1990—. Vayan estas líneas como reparación a tan imperdonable olvido.

¿Por ser hispano...?

Escribiendo este artículo me he preguntado por los motivos por los que le hemos dedicado tan poco espacio. ¿Por apellidarse García López? ¿Por ser hispano? Le hemos conocido en Gijón, ha estado con nosotros más de una semana y una vez más ha pasado en cierto modo inadvertido. De nuevo nos cuesta trabajo reconstruir su estancia entre nosotros a nivel profesional. ¿Cuál ha sido la causa? García López tiene un enorme «defecto»: su extremada sencillez.

A lo largo de estos años hemos conocido a muchos grandes del cómic mundial y el denominador común es la sencillez —por eso son grandes— pero en el caso de este autor se sale de lo común.

—Te agradezco lo que has dicho por T.V. Ha sido muy amable y muy gentil por tu parte.

—No he dicho nada que no piense.

—No obstante te lo agradezco de veras. Nunca nadie antes había dicho esto sobre mi trabajo. Gracias.

Han hablado del Salón en EURONEWS. Mi esposa y yo lo hemos visto. Me gustaría conservar lo que has dicho. ¿Podrías conseguirme una copia del vídeo?

—Lo intentaré.

—Te quedaré muy agradecido.

Vino a Gijón con su esposa Alejandra. Jamás he visto a nadie tan pendiente de su «media naranja». Siempre juntos, siempre con un trato delicado y exquisito. Han pasado de puntillas por entre nosotros, a pesar de ello, han dejado un imborrable recuerdo. Gracias.

Heredero de Williamson, Foster, Raymond... y Joe Kubert

En alguna ocasión, en esta misma revista, se ha escrito, que la elegancia de su dibujo se remontaba a los Williamson, Raymond... García López no solo es heredero de estos. Por conceptos cercanos a la planificación y el montaje, también lo es de los Joe Kubert, Víctor de la Fuente, y de todos aquellos autores que en los años setenta volvieron a hacer actual, pero mas integradas en la narración, algunas de las olvidadas enseñanzas que el gran maestro WINSOR MCCAY nos había legado en la primera década de este siglo, en su insuperable LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND. Me refiero a todo lo que McCay aportó a la planificación, angulación y montaje.

—En tu obra veo gran influencia de autores modernos: Joe Kubert, Víctor de la Fuente. Hago mención de estos dos, porque ambos me influyeron muchísimo en el concepto que sobre la planificación, angulación y montaje yo tenía, cuando en los años setenta hacía guiones de cómic. Concepto que me parece próximo al tuyo.

—Desde luego, en el caso de Joe Kubert creo que es totalmente cierto. Una de las primeras cosas que hice cuando fije mi residencia en U.S.A., fue sustituir a Joe Kubert en su TARZAN para la D.C. Traté de imitar al máximo su estilo de dibujo. Es lógico que algo de su forma de hacer historietas me haya quedado.

En cuanto a Víctor de la Fuente, no recuerdo que me haya influido, no, creo que no.

Contestación de García López en su presentación al público, en el seno del Salón de Gijón y que corrobora la teoría expresada.

G. López - Bolland - G. López

Es cierto que encuentro cierta semejanza entre los estilos de estos dos autores, matizaré alguna y también algunas de sus diferencias que son las que dan pie a sus respectivas originalidades. En 1983 se producen y editan dos obras antológicas, dentro del reciente cómic fantástico: CAMELOT 3000 Y ATARI FORCE. Una y otra dibujadas por Bolland y García López respectivamente. En los trabajos mencionados se aprecian puntos comunes, especialmente en el estilo de dibujo, de lo que se encuentra dentro de los límites en cada viñeta. Estilos que pueden ser definidos como clásicos. También convergen en la forma narrativa. Ambos, a pesar de ser meticulosos, «fuerzan» al lector a participar en ella. La meticulosidad

inicial, a la hora de describir con toda clase de detalles los ambientes en que se mueven los personajes, en un momento determinado se pierden. Instante en el que se «volatilizan» los decorados desapareciendo de la imagen, dejando como centro de atención y únicos partícipes de la acción, a aquellos. El lector suple al dibujante con su fantasía, con su imaginación, al verse obligado a recrear el ambiente primero, de acuerdo con los apuntes que le han sido proporcionados. Resumiendo: ha de incorporar a la acción los decorados ausentes.

Con el paso del tiempo estos autores han tendido hacia un clasicismo aún más detallista, hasta llegar al extremo de no dar nada por sabido («The Killing Joke» - Bolland 1988, «Cinder y Ashe», «Deadman» - 1986 y especialmente TWILIGHT - García López 1990) y en sus nuevas narraciones, junto con sus personajes, existe siempre un protagonismo secundario ejercido por los escenarios, eso sí, ambos conocen como pocos el como destacar en cada imagen aquello que debe ser destacado, con el objeto de que el protagonismo en cada momento recaiga sobre aquella parte de la imagen que ellos consideran más adecuada, de acuerdo con la narración.

Notables cambios de estilo, que ineludiblemente han influido en el ritmo que imprimen a la narración. Más rapido en las primeras historias, al «impedir» que el lector se recree con los objetos y los escenarios situados dentro del campo visual enmarcado por los límites de la viñeta, y más reposado en los últimos trabajos, los cuales incitan a cierto recreamiento de la mirada, al permitir una detallada y reiterada visión de los objetos. Claro, que al final, en este medio de expresión, en lo tocante a ritmo es siempre el lector quien tiene la última palabra.

Las diferencias

Principalmente se encuentran en el sentido estético. Influyendo sobre la línea, el trazo, composición y montaje. Los dos son clásicos, pero mientras Bolland es tremendamente realista, cotidiano y muy a ras de tierra —en la línea de un Dan Barry o un Jesús Blasco— García López posee un clasicismo más etéreo, con un perfeccionismo estilizado, elegante e idealizado —más cercano a un Alex Raymond o un Williamson— que en ocasiones le juega alguna

mala pasada al resultar excesivamente perfecto, casi aséptico —los rostros de algunos de sus personajes masculinos— mientras que en otras, le conduce hacia logros estéticos insuperables:

—Composición de página como unidad narrativa

—Imágenes entremezcladas.

—Mujeres.

Que recuerde, García López compone las páginas —consideradas como unidad narrativa— más bellas que he visto nunca. No se prodiga mucho a la hora de hacer este tipo de composiciones, pero cuando las hace, son de una belleza inusual y además, sin perder jamás el concepto de la funcionalidad narrativa. Facetas difíciles de aunar y que él efectúa como de si la cosa más sencilla del mundo se tratase. Su trabajo en «Batman vs La Masa» (págs. 59, 60, 61 y 62) y «Deadman» (págs. 13 1.°, 20 2.°) es antológico, sin olvidar algunas otras páginas de «Atari Force», «Twilight», etc. Pero su maestría narrativa y belleza compositiva no se limita a este tipo de páginas, con relativa frecuencia entremezcla unas imágenes con otras (fundido - encadenado) con un sentido estético que sorprende por la dificultad que este montaje conlleva y del que sale airoso cada vez que lo intenta. Capacidad narrativa y belleza en la composición de un montaje atrevido y singular, le hacen uno de los dibujantes mejor dotados. No son muchos los dibujantes de comics capaces de crear bellas mujeres (cuando deben de ser bellas). Grandes de este medio, como Víctor de la Fuente o Moebius, en pocas ocasiones han dibujado mujeres bellas. En el primero suelen ser un poco «rarillas», en el segundo, cuando mejor las plasma sobre el papel, parecen muñecas de porcelana.

García López ha logrado crear las mujeres más bellas de los últimos años en el cómic, especialmente, sus rostros femeninos son de extremada belleza.

—Me gustaría preguntarle ¿cómo se las arregla para dibujar mujeres tan bellas en sus comics?

—Creo que poseo un desarrollado sentido de la estética femenina. Eso es todo.

Fue la pregunta que le formuló un joven, durante el coloquio que continuó a su presentación, en el Salón de la Cátedra de Extensión Universitaria.

Y es que verdaderamente, en pocas ocasiones el cómic se ha encontrado con el autor de la sensibilidad de García López, para llevar a sus féminas a tal grado de idealización, exquisitez y atractivo.

Creador de fantasías

Existe otra faceta en la que García López destaca, situándole en el reducido grupo de grandes creadores del moderno cómic fantástico: Su talento para imaginar mundos, artefactos y seres alienígenas capaces de comunicar sensaciones.

Sus seres antropomórficos, creados generalmente a partir de especies existentes en nuestro mundo, son un derroche de creatividad e ingenio. Su sensibilidad para dotarlos de rasgos humanos, capaces de expresar sentimientos y pasiones es notable.

Que decir de su fantasía a la hora de recrear mundos, artilugios espaciales y ambientes alienígenas. Simplemente, que en el actual mercado del cómic, sólo hay un par de dibujantes que brillan a su altura: Moebius bajo la influencia de ese moderno creador de cuentos fantásticos que es Alejandro Jodorowsky y ese genio de imaginería astral, con ribetes metafísicos y sociales que es Jim Starlin.

La exactitud de un dibujante

Hay un factor más donde este dibujante destaca, ya no sólo como dibujante de historietas en particular, sino como dibujante en general.

Es en la exactitud de las posturas de sus personajes en movimiento. Han quedado subrayadas su personalidad y el sentido narrativo de sus angulaciones y encuadres, de su planificación y tratamiento de la página.

Pero hay algo más, relacionado con el método de trabajo de todo dibujante de comics.

Pensemos que un dibujante debe representar una escena, por ejemplo aquella de «Atari Force» en que los protagonistas saltan lejos del monstruo al que han introducido una bomba, que se le retuerce en el estómago.

El primer encaje decide la situación, su encuadre y ángulo de visión. Y la colocación de las piezas en la viñeta. A partir de ahí, los dibujos se pulen para expresar el movimiento.

Se cuidan la anatomía y las proporciones. Se busca la expresión adecuada. Y es aquí cuando el trabajo del dibujante empieza a parecerse al del animador de una película de dibujos. Se produce una selección, dentro del movimiento que desea comunicarse. Cada viñeta cubre un tiempo. En el ejemplo, el que va del salto desde el monstruo hasta el suelo. Y hay que buscar el momento (las posiciones) exacto. Un poco antes o un poco después y la acción puede perder sentido, o volverse teatral.

Muchos autores se equivocan en este punto. O se conforman. Pero no es el caso de García López. Cuando se habla de Manara como gran dibujante y uno lo ve descolocado de las posiciones de sus personajes, dan ganas de llorar.

Ese es uno de los extremos, lo que en teatro o cine llamaríamos sobreactuación. Algo que también encontramos en muchos autores americanos de última hora (los Jim Lee y compañía de la línea IMAGE) o en casi todo el cómic japonés. Por ejemplo, en la conversación (por llamarlo de alguna manera) entre Kaneda y Kai en el n.° 28 de la edición española de «Akira».

El otro extremo, la frialdad. El quedarse corto. El contener excesivamente el movimiento, hasta que la acción es casi incomprensible.

Muchos grandes autores han pecado de uno y otro defecto. Víctor de la Fuente es teatral, en ocasiones, y Kubert distancia con su trazo muchas de sus acciones.

García López, en cambio rastrea el movimiento hasta que sus dibujos se detienen en el punto exacto. Por eso ocurren dos hechos ya reseñados: Sus personajes (con las consabidas excepciones), aún en los momentos de relax, contienen una dinamicidad impresionante, están «vivos». Laten.

Y otro factor diferenciador: pocos como él ocupan la plancha con una sola viñeta. Hace falta mucho talento para que en una sola posición, un solo momento, nos llene, nos baste.

Se necesita mucha paciencia y mucho talento para ese rastreo constante de la imagen exacta, adecuada. O, parafraseando a Godart «no es justo la imagen, sino la imagen justa».

Hay que recordar que el problema de las posiciones y actitudes de los personajes dibujados es tan viejo como la pintura, como ya ha señalado Gombrich. En los últimos años, este problema ha sido desplazado al campo del cómic y la ilustración. Cabría pensar que el cine y la fotografía lo impulsarían y facilitarían nuevas soluciones. En gran medida, así ha sido.

El gran apoyo fotográfico y audiovisual del que todo autor puede disponer en la actualidad, es apreciable en muchos trabajos. Pero cada escena concreta necesita soluciones concretas, que dependen sólo de la destreza del dibujante. La foto congela el movimiento. Pero ese movimiento puede no ser el más adecuado. Hay que buscarlo, y aún más, saber encontrarlo. Entendemos que López es singular en su contención. Ni se pasa ni se queda corto. En pocas ocasiones sus caracteres pierden esa potencia interna, quizás en algún momento de CINDER y ASHE.

Creo que si esto no ha sido subrayado antes con el suficiente énfasis es porque la propia estructura de su dibujo es tan humilde que tiende a pasar desapercibida. Ninguno de sus encuadres va diciendo: «Eh, mirad que encuadre tan cojonudo soy». No. Son discretos. Y además, van unidos a un trazo muy funcional, nada espectacular. Si en Bolland el acabado es de un preciosismo que llama la atención sobre la fuerza y precisión a la hora de resaltar en un dibujo tan detallista lo resaltable, en García López es funcional. La línea «solo» (es un decir) vehicula la estructura del dibujo. Y en eso se distancia de otros estilizadores, a lo Raymond o Willamson, que acaban actuando sobre la línea para conducir el movimiento de sus estructuras. Cuando recien llegado a Gijón, le preguntamos sobre sus trabajos como entintador, él se apresuró a subrayar que era dibujante y que su labor con la tinta sobre el lápiz de otros había sido producto del azar y de no perder contacto con la historieta.

Nosotros, desde luego, tenemos claro que García López es dibujante. Y casi sin que se le note, uno de los más grandes.

Un trabajo que nos decepcionó...

En relación con el trabajo de este autor en «Twilight» hemos de decir lo siguiente. Con motivo del Salón se hicieron un montón de ampliaciones a color tamaño Din A3 de esta obra. Al aumentar de tamaño los espacios se abrieron aunque la proporción fuera la misma, con lo cual el dibujo ganó lo inimaginable. Quedamos gratamente impresionados por la calidad de este trabajo. Es una lástima que la edición fuera de tan reducido tamaño. Pero el cómic es así, el resultado final (tal como se edita) es el que debe contar a la hora de enjuiciar una obra. El lector recibe esta impresión y no otra. Grandezas y miserias de este medio. De todos modos, insistimos en que al verla a mayor tamaño, nos percatamos de algo que antes nos había pasado desapercibido. El abigarramiento de esta obra no es el resultado de un desequilibrio en el trabajo de García López, influido por la hipertrofia guionística de CHAYKIN. Su recreación detallista no ha malogrado la expresividad. Sigue siendo tan bueno, o quizás mejor que en anteriores trabajos. Ha variado el ritmo, de eso no hay duda, pero el resultado total de su trabajo no ha disminuido en calidad. ¿Qué ha sucedido entonces? El problema se ha planteado por el exceso de textos, que han influido más de lo que es habitual, sobre la composición estética de la viñeta, de la página, logrando en parte enmascarar e incluso anular la calidad de los dibujos, como ya se señaló en el artículo publicado en el Wendigo n.° 59.

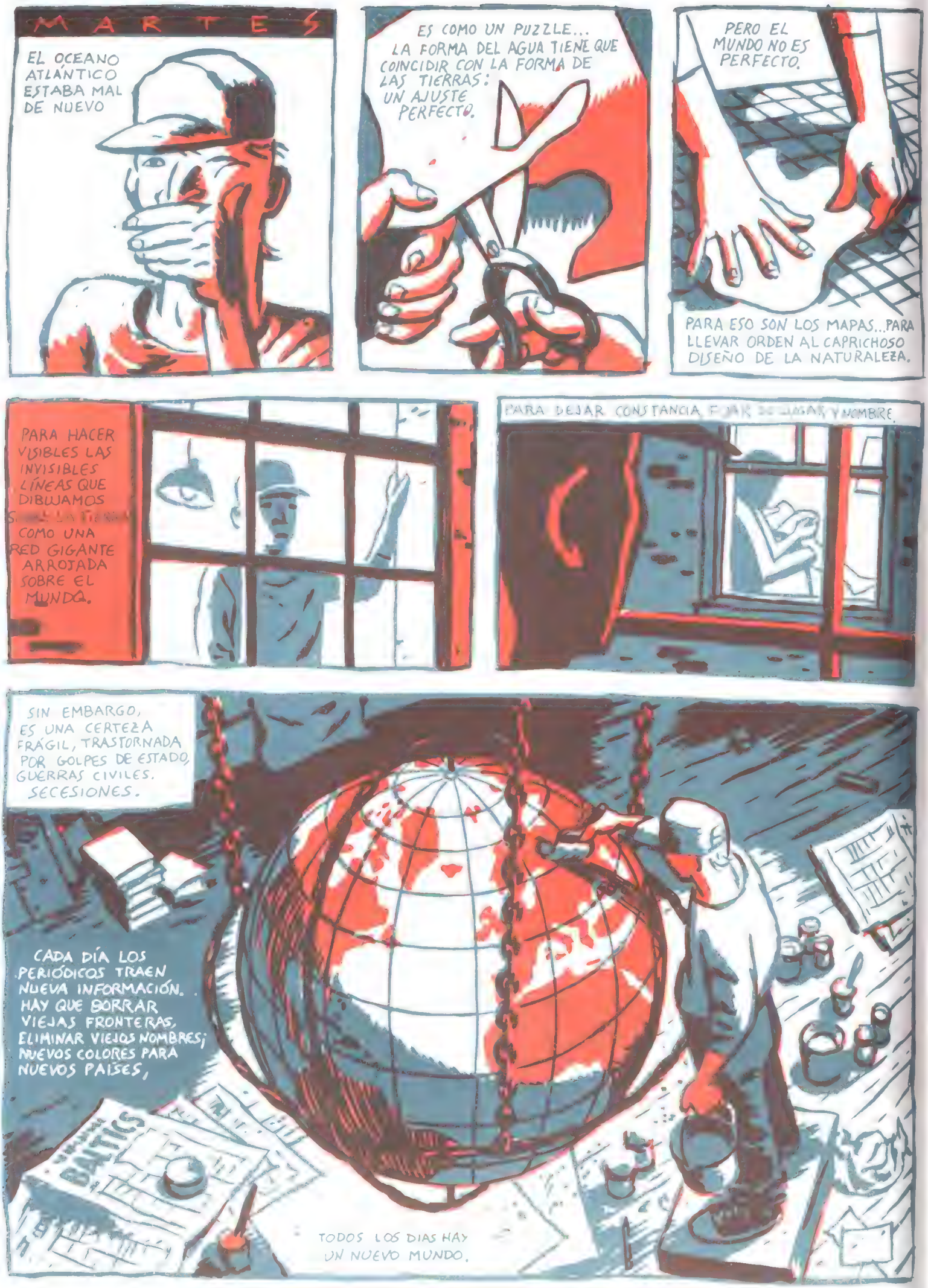
En 1992 cometimos un error. García López debió, al menos, haber quedado finalista en los Premios Haxtur por su trabajo en «Twilight». ¡Nadie es perfecto!

Faustino Rodríguez Arbesú
Florentino Flórez

DISCOVERING

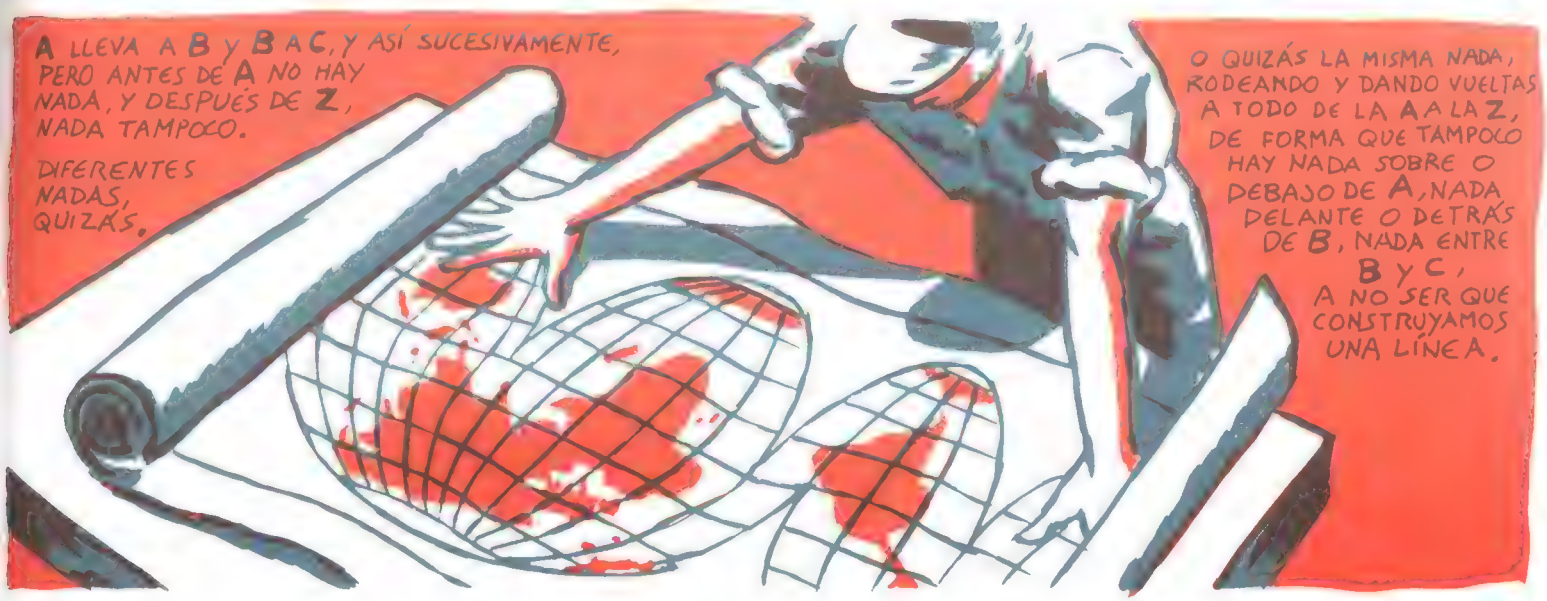
AMERICA

MAZZUCCHELLI


MARTES
EL OCEANO ATLÁNTICO ESTABA MAL DE NUEVO
ES COMO UN PUZZLE... LA FORMA DEL AGUA TIENE QUE COINCIDIR CON LA FORMA DE LAS TIERRAS: UN AJUSTE PERFECTO.
PERO EL MUNDO NO ES PERFECTO.
PARA ESO SON LOS MAPAS... PARA LLEVAR ORDEN AL CAPRICHOSO DISEÑO DE LA NATURALEZA.
PARA HACER VISIBLES LAS INVISIBLES LÍNEAS QUE DIBUJAMOS SOBRE LA TIERRA COMO UNA RED GIGANTE ARROJADA SOBRE EL MUNDO.
PARA DEJAR CONSTANCIA FIJAR [illegible] Y NOMBRE.
SIN EMBARGO, ES UNA CERTEZA FRÁGIL, TRASTORNADA POR GOLPES DE ESTADO, GUERRAS CIVILES. SECESIONES.
CADA DÍA LOS PERIÓDICOS TRAEN NUEVA INFORMACIÓN. HAY QUE BORRAR VIEJAS FRONTERAS, ELIMINAR VIEJOS NOMBRES; NUEVOS COLORES PARA NUEVOS PAÍSES,
TODOS LOS DIAS HAY UN NUEVO MUNDO.

JUEVES...
LA GEOGRAFÍA ES LA HERMANA GEMELA DE LA GEOMETRÍA.
COMO LAS MATEMÁTICAS, O EL LENGUAJE, ES UN SISTEMA QUE DA SENTIDO. AL MUNDO.

¿NO FUE PITÁGORAS EL QUE DESCUBRIÓ QUE LA TIERRA ERA REDONDA?


A LLEVA A B Y B A C, Y ASÍ SUCESIVAMENTE, PERO ANTES DE A NO HAY NADA, Y DESPUÉS DE Z, NADA TAMPOCO.
DIFERENTES NADAS, QUIZÁS.
O QUIZÁS LA MISMA NADA, RODEANDO Y DANDO VUELTAS A TODO DE LA A A LA Z, DE FORMA QUE TAMPOCO HAY NADA SOBRE O DEBAJO DE A, NADA DELANTE O DETRÁS DE B, NADA ENTRE B Y C, A NO SER QUE CONSTRUYAMOS UNA LÍNEA.

VIERNES
WUNGK

BAR
NO ES QUE ESTÉ MIRANDO O ALGO ASÍ... SÓLO QUE... TE VEO AHÍ, LEYENDO, NOCHE TRAS NOCHE...
PARECES TAN ABSORTA, SUPONGO QUE...
...DEBES LEER POESÍA ¿NO?
¡JA! NO. POESÍA NO.
LIBROS DE TEXTO. COMERCIO INTERNACIONAL.
CHRIS.
¿MMH?
YEAH.
ERES MUY GUAPO.

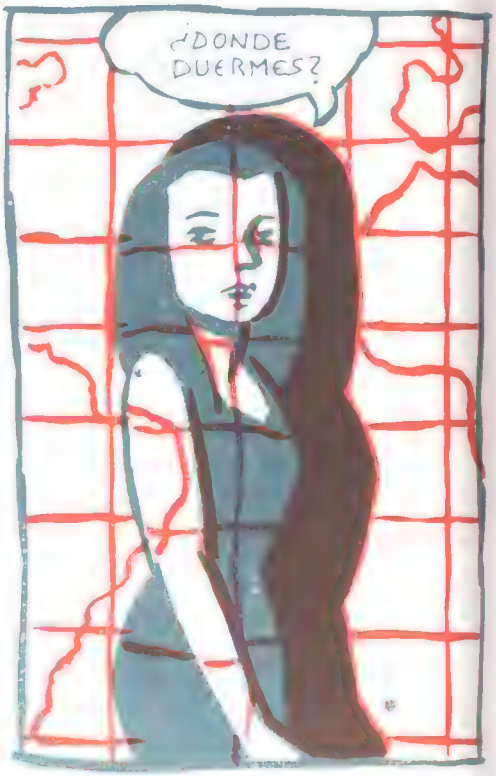
¿VIVES AQUÍ?
BUENO, SOY EL...
..GUARDIÁN DEL EDIFICIO
PERO ESO ES SOLO MI TRABAJO DIARIO. ESTE ES MI AUTÉNTICO TRABAJO

¡ESTE! LLEVO TRABAJANDO EN ELLOS CUATRO AÑOS. Y ACABO DE EMPEZAR EL GLOBO.

GRAN PARTE DEL TRABAJO CONSISTE EN HALLAR MANERAS DE CONVERTIR ALGO TRIDIMENSIONAL EN BIDIMENSIONAL...
Y, AL MISMO TIEMPO, SABES, MANTENERLO ASÍ...

DEL MISMO MODO QUE UNA PROYECCIÓN DE MERCATOR SE DILATA Y SE VUELVE GROTESCA...

...HACIA LOS POLOS.


¿DONDE DUERMES?

¿CÓMO, ER...

...APRENDISTE A...

...A...ER...?

¿...QUÉ...?

¡OH, VAMOS!

¿QUIERES DECIR...

...QUE TÚ HAS...?

DIOS, ME ESTÁS AVERGONZANDO.

...SÓLO ES QUE... NO SÉ...

CHRIS... YA NO SOY UNA NIÑA.

NO SÉ... SÓLO PENSÉ... QUIERO DECIR...

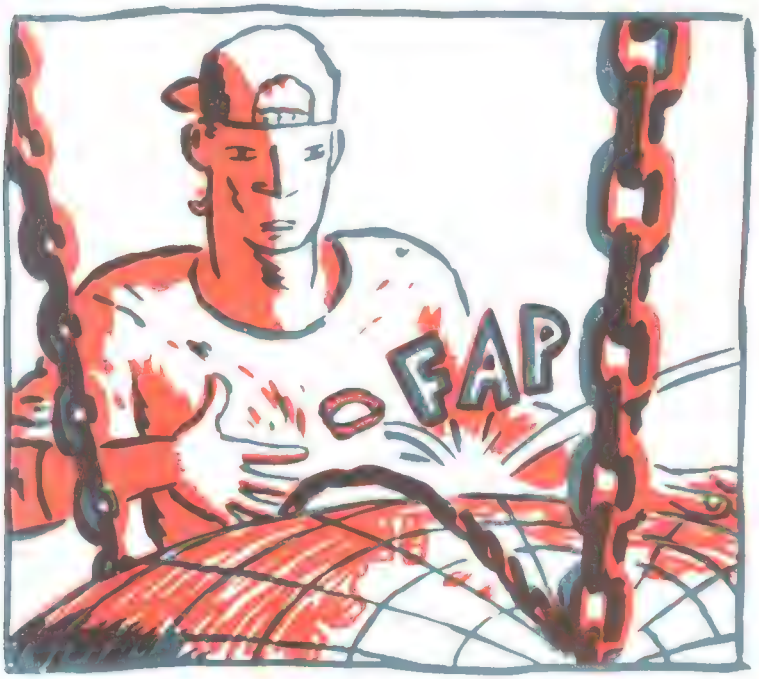
PARECES TAN...

SABADO
MIERDA.

LAS MEDIDAS ERAN CORRECTAS.
LOS CÁLCULOS ERAN CORRECTOS.
¿POR QUÉ ESTABA INDIA EN EL LUGAR EQUIVOCADO?

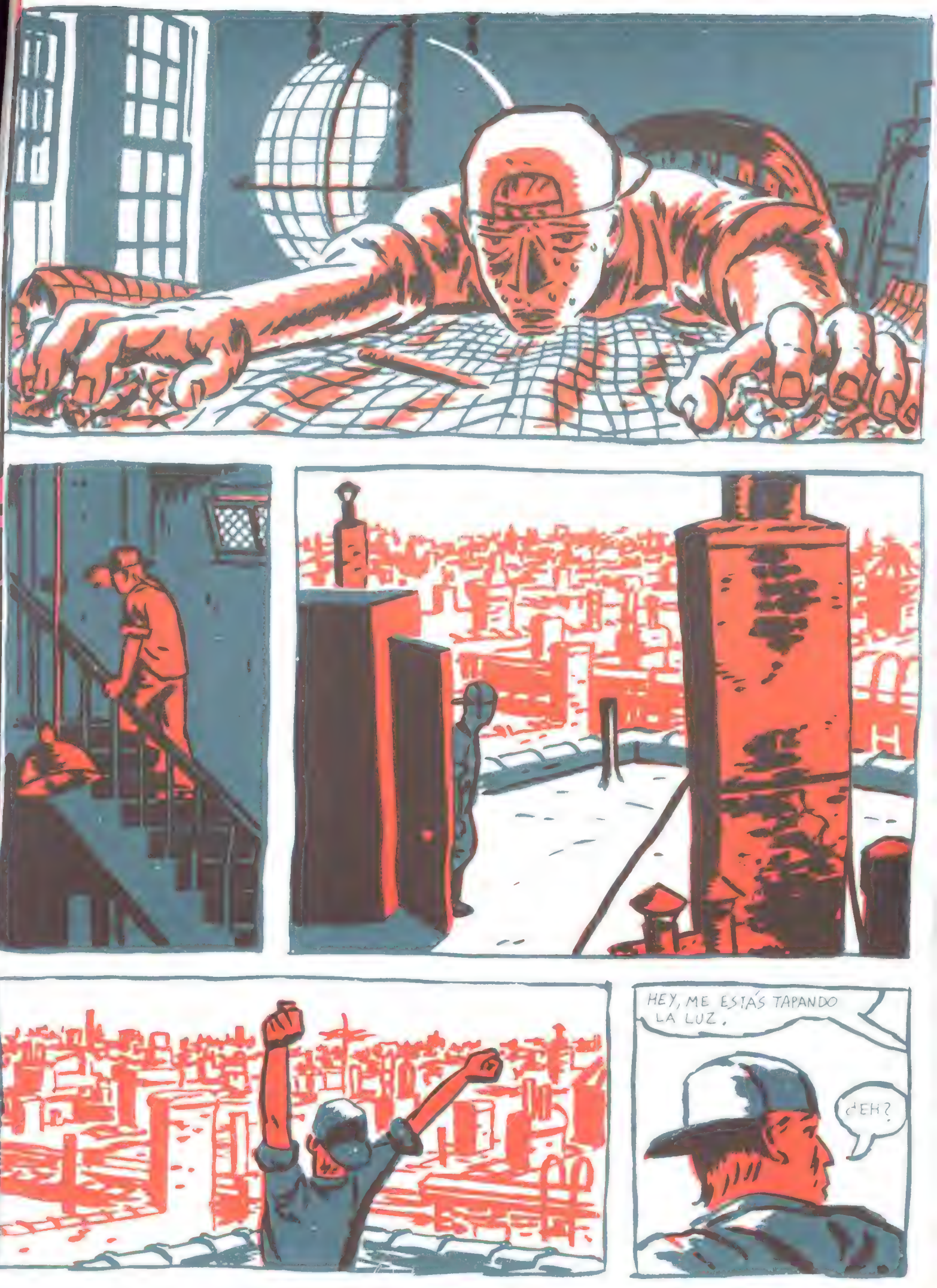
LA TIERRA SE ARRUGA Y ENCOGE CON EL TIEMPO.
RETORCIENDO PARALELOS Y MERIDIANOS.

¿ESTAN FIJOS AL SUELO, O SE BALANCEA ÉSTE, CON FLUIDEZ, BAJO ELLOS?


FAP

MARTES
"INDICA UNA AMABILIDAD O UN FAVOR DE ALGUIEN QUE QUIERES."
¿QUÉ?
LÉELO
SABES, CUANDO DIJISTE "A CENAR"...
¿...COCINAR? ESO PODRÍA SER PELIGROSO PARA TU SALUD.
BUENO, CUANDO TENGAMOS UN SITIO CON UNA AUTÉNTICA COCINA...
EH, FRENA.
QUEDATE EN TU LADO DE LA CALLE POR AHORA. ME GUSTA ASÍ.
BUENO, VALE...
POR AHORA.

DOMINGO


HEY, ME ESTÁS TAPANDO LA LUZ.
¿EH?

P-PERDÓN.
NO PASA NADA ¿VIVES EN EL EDIFICIO?
SÍ. YO...
NO SABÍA QUE HABÍA ALGUIEN AQUÍ ARRIBA
VALE. ME LLAMO CASANDRA.. COMO EN "NO SOY DE LAS QUE SE CASAN CON NADIE"
YO SOY CHRIS.
...COMO EN...
...CRISIS.
Y¿QUÉ HACES AQUÍ ARRIBA, CRISIS?
YO...NECESITABA UN DESCANSO EN MI TRABAJO
¿EN QUÉ TRABAJAS?
HAGO, ER, MAPAS...CARTOGRAFÍA.
¿OH, SÍ?
A TOPE!
¿PUEDO VERLOS?

¡GUAU. ESTO ES GENIAL!
YO...
MIRA ESTO. DEBES SABERTE EL MUNDO ENTERO DE MEMORIA.
BUENO...
PODRÍAS USARLOS PARA ENCONTRAR LAS MEJORES RUTAS PARA IR A CUALQUIER PARTE DEL MUNDO.
ES GRACIOSO. SI SE PIENSA EN ELLO...
...UN MAPA ES SENCILLAMENTE UNA ANALOGÍA VISUAL QUE RESPONDE A LA PREGUNTA ¿DONDE ESTOY?
...SÍ.

"¿DÓNDE ESTOY?"
LA MEJOR RUTA SERÍA LA RUTA MÁS CORTA, QUE, SEGÚN EUCLIDES, ES LA LÍNEA RECTA.
PERO NO HAY LÍNEAS RECTAS EN UN GLOBO TERRÁQUEO.
Y AÚN ASÍ, PODRÍA NO SER LA LÍNEA MÁS CORTA A TRAVÉS DEL TIEMPO.
SEGÚN LOS VIENTOS O LAS CARRETERAS, UNA RUTA MÁS LARGA PUEDE RESULTAR MÁS CORTA.
Y ESO SIN CONTAR QUE LA RUTA MENOS DIRECTA PUEDE SER INCLUSO MÁS INTERESANTE...
¡EH!
¿OCUPADO?
..ER...
ESTABA...
TE HE TRAIDO UN REGALO
¿UN REGALO?
ES MUY AMABLE DE TU PARTE
ESPERO QUE TE GUSTE

ES UN ATLAS.
YO...PENSÉ QUE PODÍA AYUDARTE... EN TU TRABAJO.
¿AYUDARME?
¡ESTOY TRATANDO DE CORREGIR TODOS SUS ERRORES!
BUENO, LO SIENTO. YO SÓLO...
OLVÍDALO.
MIÉRCOLES
MAREA ALTA... MAREA BAJA...
¿A QUÉ PROFUNDIDAD DEJA LA TIERRA FIRME DE SER TIERRA FIRME?
ENCONTRAR LA LÍNEA CORRECTA. ESA ES LA CLAVE.
ENCONTRAR LA RESPUESTA CORRECTA.

EL PROBLEMA ES QUE, CUANDO CREES QUE LA HAS CONSEGUIDO, CAMBIA.
ES COMO SI EL CAMBIO OCURRIERA SÓLO CON MIRAR...
HOLA, YO...
¡CHRIS! ¿SABES QUÉ?
¡LO HICE! ¡ME HAN ACEPTADO!
¿?
¿ACEPTAR? ¿QUIÉN?
EL PROGRAMA DEL QUE TE HABLÉ. EN JAPÓN.
ACEPTARON MI SOLICITUD.
¿JAPÓN?
PERO...
NO HACE FALTA IR A JAPÓN PARA ESTUDIAR POESÍA.
CHRIS...
NO ESTUDIO POESÍA. NI SIQUIERA ME GUSTA LA POESÍA.
...PERO...

~~RECOLES~~ ????

SEA OF PAN

Niigata Sendai

Honshu

TOKYO

Kobe Kyoto

Yokohama

LA MEJOR RUTA...

LA MEJOR RUTA...

LA MEJOR RUTA ES LA QUE TE LLEVA EN DOS DIRECCIONES AL MISMO TIEMPO.

LA LONGITUD Y LA LATITUD SE MIDEN EN MINUTOS Y SEGUNDOS, COMO SI ESPACIO Y TIEMPO PUDIERAN SER DETERMINADOS SIMULTÁNEAMENTE.

SI EL NOMBRE CAMBIA ¿ES TODAVÍA EL MISMO LUGAR? Y ¿ERA YA ESE LUGAR ANTES DE QUE TUVIERA ESE NOMBRE O ES ESE LUGAR CONCRETO SÓLO EN UN MOMENTO CONCRETO Y NUNCA ESE LUGAR OTRAS VECES?

¿DE VERAS ES LENINGRADO SAN PETESBURGO?

TODOS LOS SISTEMAS MUESTRAN INDICIOS DE TENSIÓN DONDE LA BÚSQUEDA SE VUELVE MÁS INTENSA.

LOS NÚMEROS SE VUELVEN IRRACIONALES, INCLUSO IMAGINARIOS. LAS PALABRAS SE VUELVEN INADECUADAS, CONTRADICTORIAS, ABSURDAS,

¿NO SON TODOS LOS NUMEROS IMAGINARIOS, ACASO?

COMO LA PROYECCIÓN DE MERCATOR SOLÍA PARECER MUY DISTORSIONADA, PERO AHORA...

...LA FORMA PARECE TAN ARBITRARIA.

...Y LA CUADRÍCULA TAN SEGURA...

GREENLAND

...COMO UN GRÁFICO DE COORDENADAS X E Y...

...PERO X NIEGA, E Y HACE LA PREGUNTA EQUIVOCADA.

17 18 19 20 21

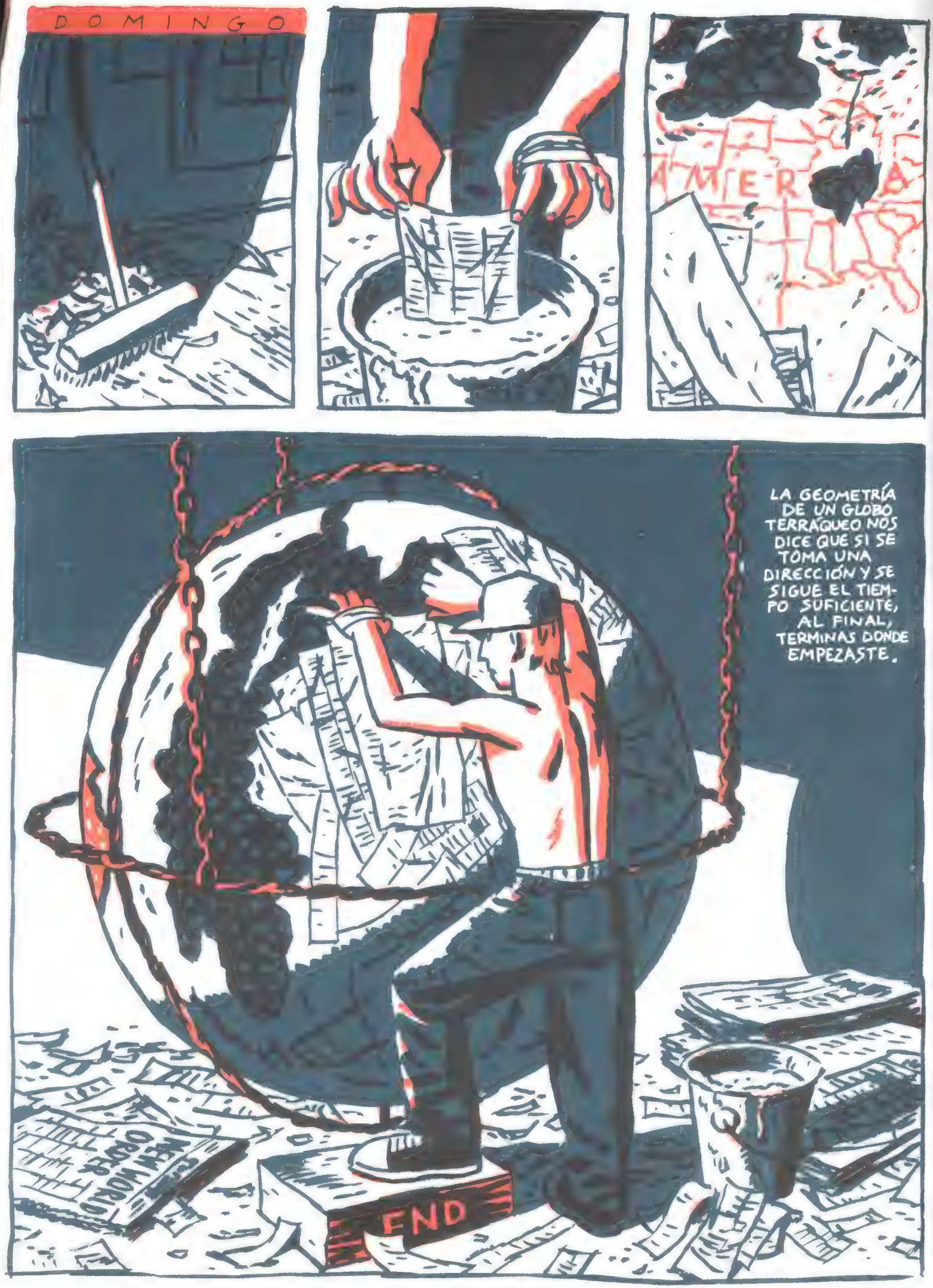
GREENLAND

NORTH POLE NORTH POLE NORTH POLE NORTH POLE NORTH POLE NORTH POLE

(POLO NORTE)

CRASH

AHAHAH


DOMINGO
LA GEOMETRÍA DE UN GLOBO TERRÁQUEO NOS DICE QUE SI SE TOMA UNA DIRECCIÓN Y SE SIGUE EL TIEMPO SUFICIENTE, AL FINAL, TERMINAS DONDE EMPEZASTE.
END

DRAKU

AÑO MIL Y PICO. EN UN SINIESTRO CASTILLO NI SE SABE DONDE...

¡¡DOING!! ¡¡DOING!!

CON DE DRAKU

¡¡¡ECK!!!

YA ES LA HORA DE COMER

¡¡PAS!!

FLOP FLOP

FLOP FLOP

ME ESTOY PONIENDO COLORADO DE TANTA SANGRE. UN DÍA A DIETA ME VENDRÁ BIEN

BUSCARÉ ALGO MÁS EXÓTICO. HUSMEO UN AROMA DIFERENTE

MI SENTIDO DEL RADAR NUNCA FALLA.

¿QUÉ ES ESO QUE SE ACERCA?

¿SERÁ UN PÁJARO

¿SERÁ UN AVIÓN?

¿SERÁ SUPERMÁN?

Dedicado a mi compañera Silvia, con cariño: J. Ladero

VOTA PEPE

VOTA

¡ES DRAKU! ¡SOCORRO!

¡¡¡IIIIIIIIIH!!!

¡CRASSS!

¡CHALADO! ¡NO SE PUEDE IR POR LA CALLE GRITANDO SOCORRO Y SIN MIRAR LOS SEMÁFOROS!

¡SOCORRO! ¡SOCORRO! ¡ME QUIERE MORDER!

CORRE CORRE QUE TE ATRAPO

SOCORRO!

SOCORRO!

¡CINCO AÑOS PARA PAGAR EL COCHE!

¡ASESINA!

A LA SILLA ELECTRICA CON GELLA

NI CASO

COMO SE ME ESCAPE ME PEDIRÁ A VENDER SANGRAS

¡¡PLAM!!

¡FLOP!

¡SORPRESA! ESTOY AAIIIII

COME, COME QUE ESTÁ RICO

NO HE RESISTIAG: ES INUTIL

ESTOY A DIETA DE SANGRE. BUSCO ALGO MÁS SOLIDO ALGO QUE PODAMOS HACER JUNTOS

AQUI TENÉS MI CUELLO

¡CABRALES Y HANZANA!

¿ME LO DAS VOLUNTARIAMENTE O TENDRÉ QUE FORZARTE?

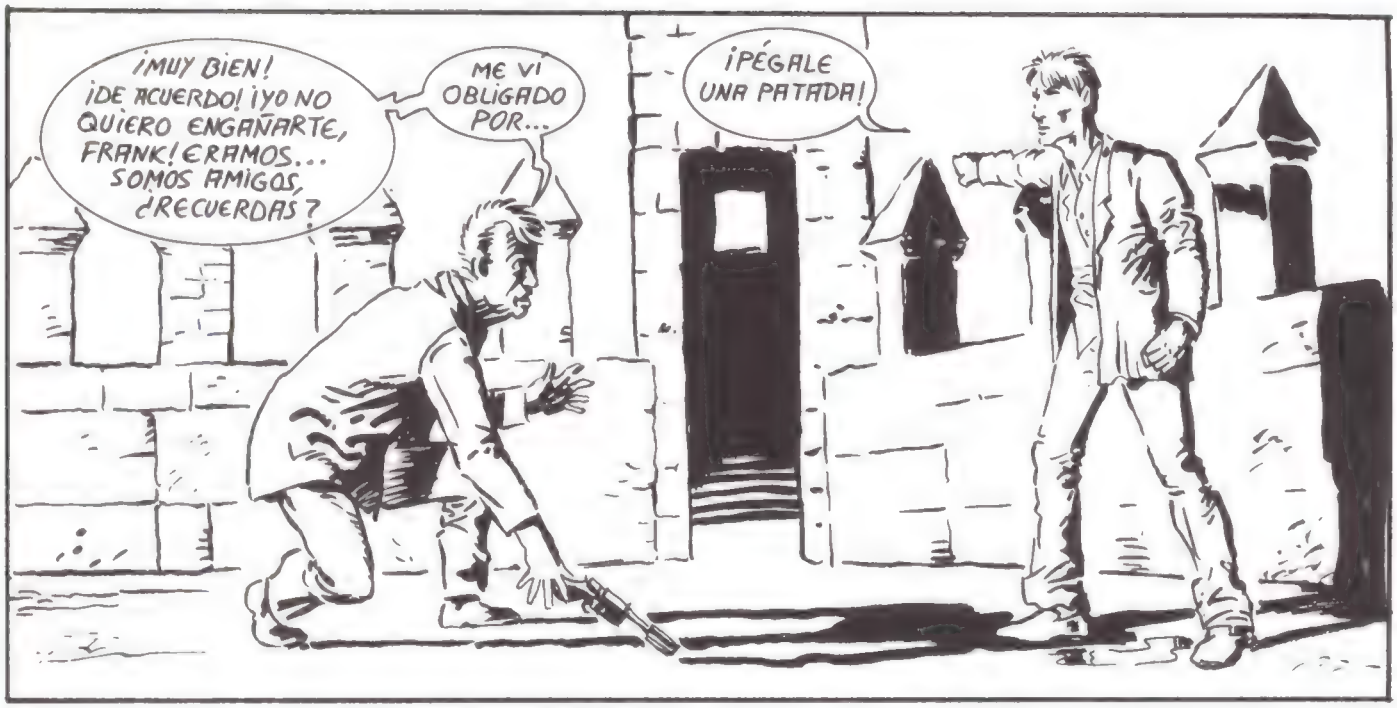
J. Ladero

FIN

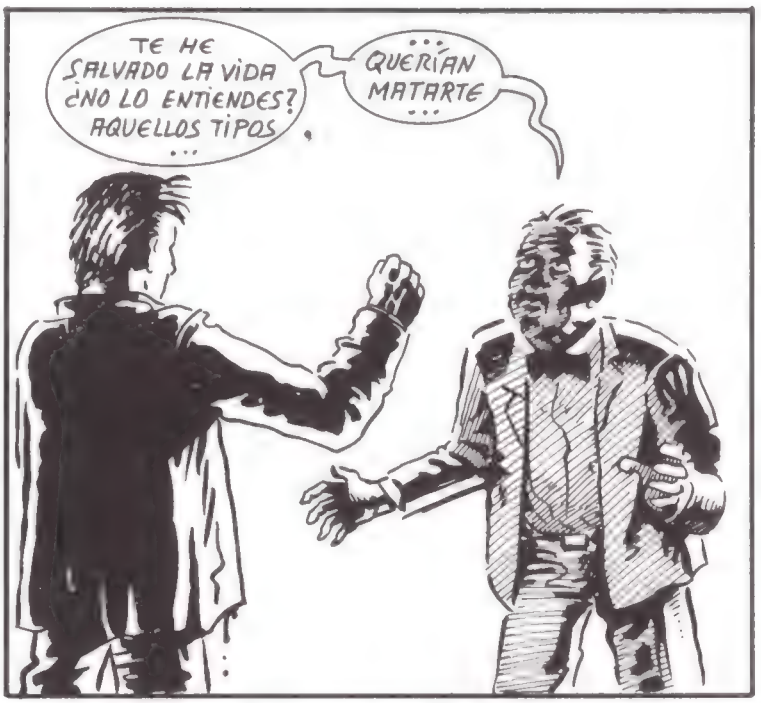
¡FRANK!
¡DEVUÉLVEME EL DIAMANTE, FRANK!
ME VOY A ENFADAR

¡FRANK! ¡ESTÁS EMPEORANDO LAS COSAS!
¡POR LO MENOS, CÁLLATE!
¡CAPULLO!
UUUNFH
YA... FFFH... ESTUVO BIEN DE... FFFH... JUEGOS... FRANK...
DAME... LA... FFH... PIEDRA

¿QUIERES LA... FFFH... PIEDRA?
¿LA... QUIERES?
FFFH... ¿NO, CABRÓN?
PUES... VEN A... FFFHH... BUSCARLA ...
ME HAS... ENGAÑADO Y... FFFH... UTILIZADO... TE HAS REIDO DE MI... FFHH... ERES UN ASESINO... BIEN... AHORA ME TOCA A MÍ...
... REIR UN POCO ...
¿NO TE PARECE?
¡OH, VAMOS, FRANK! ¡NO TE PONGAS NERVIOSO!
¡HAGAMOS UN TRATO! ¡A MEDIAS!
¿TE PARECE BIEN?
SUELTA LA PISTOLA Y HABLAREMOS ...
ES MI ÚNICO TRATO


¡MUY BIEN! ¡DE ACUERDO! ¡YO NO QUIERO ENGAÑARTE, FRANK! ÉRAMOS... SOMOS AMIGOS, ¿RECUERDAS?
ME VI OBLIGADO POR...
¡PÉGALE UNA PATADA!

¡OK! ¡YA ESTÁ! ¿VES? RECUERDA LOS VIEJOS TIEMPOS, FRANK ¿TE HE TRAICIONADO ALGUNA VEZ?


TE HE SALVADO LA VIDA ¿NO LO ENTIENDES? AQUELLOS TIPOS...
QUERÍAN MATARTE...

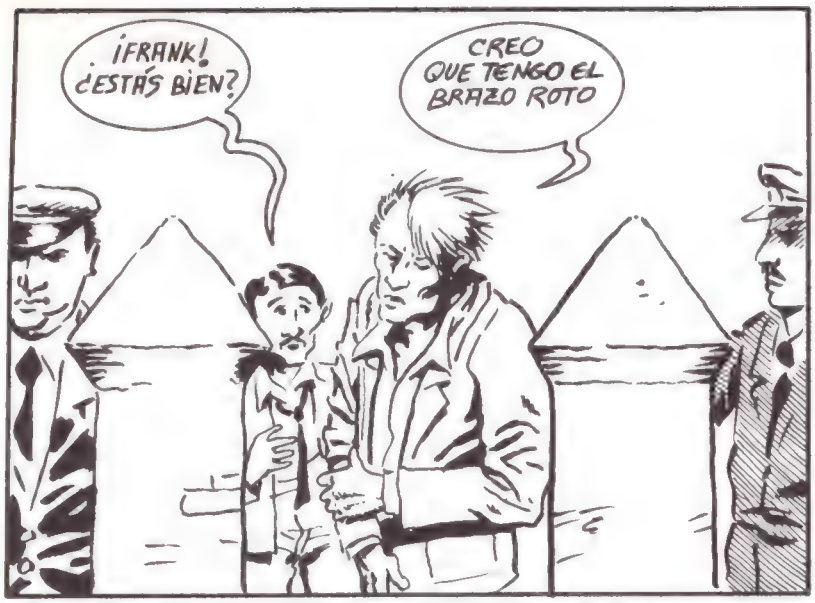
¿A MEDIAS, FRANK? ¿QUÉ TE PARE...
PRIMERO VAS A EXPLICARME TODO

POR SUPUESTO, FRANK, PERO... ¿POR QUÉ NO NOS VAMOS ANTES DE QUE LLEGUE LA POLICÍA?
¡NO! CUENTA

MIRA, FRANK, YO NUNCA QUISE METERTE EN ESTO
FUE UNA CASUALIDAD ENCONTRARTE EN AQUEL RESTAURANTE

PERO SIEMPRE TE HE TENIDO MUCHA ESTIMA... DE HECHO...
... DISEÑÉ EL SISTEMA DE LOS PIANOS POR SI A MÍ ME PASABA ALGO ... PENSANDO EN TÍ...
¿POR QUÉ NO INTENTAS CONTÁRMELO TODO DESDE EL PRINCIPIO?
¡OH, SÍ! ¡DESDE LUEGO! TODO EMPEZÓ HACE DIEZ AÑOS, FUE POCO ANTES DE QUE SE ME QUEMARA EL LOCAL ...
¿FUISTE TÚ?
SÍ... DIGAMOS QUE FUÉ... NECESARIO ...
¡COMO ESTO!
UUUNGH...
TROK'S
¡Y ESTO!
YYEEEEEEGGGHHH...
¡VAMOS, SUELTALO!
¡!S!

¡CABRÓN! ¡ME... ME HAS ENGAÑADO!
LO SIENTO, "PRÍNCIPE"... PERDÍ EL DIAMANTE CUANDO CAÍ AL RÍO...
¡QUIETOS TODOS! ¡POLICÍA!
¡ME TOMAS EL PELO!
¡TE MATARÉ!
¡PRÍNCIPE!
YYAAAAH



MUCHAS PREGUNTAS SIN RESPUESTA¿NO?

MUCHOS MUERTOS, FRANK... MUCHOS MUERTOS...

EN ESTOS CASOS, LAS PREGUNTAS NO TIENEN IMPORTANCIA...

ES POSIBLE, CLARCK,... ES POSIBLE...

VÁMONOS A CASA, FRANK...

FIN

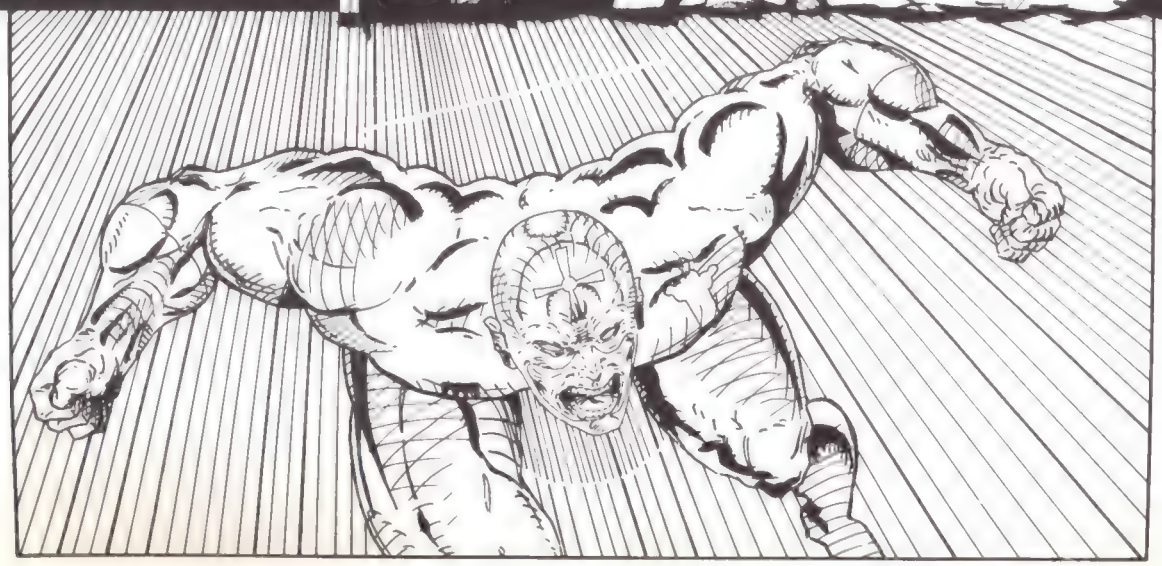
CAPITAN ASTURIAS

X-TRENIDO

LETRA Y MASCA

JAVIER RIVA

(ASESOR OFIDIOLOGICO DR. [illegible])



¡PWEET... BLOB!
¡PWEET... ROB!

Porqué me gusta «Mundo sin fin», en 1.000 palabras

Resulta difícil delimitar el atractivo de una obra que, como «Mundo sin fin», tiene en principio más defectos que bondades: un exceso de textos, un dibujo confuso, una trama no demasiado apasionante, etc. Evaluar qué presenta esta serie que hace que se puedan vencer estos defectos y su lectura te «enganche», es lo que trataremos de hacer a continuación.

Mundo sin fin, presenta además otra dificultad añadida al tratarse de una obra difícil; una obra cuya lectura requiere un esfuerzo. Delano escribe muchos textos densos y complejos (pero no por ello tediosos o repetitivos). Términos como «probóscide» o «huésped» aparecen ya, adecuadamente utilizados, en las primeras páginas del episodio inicial. Además, la forma de narrar de Delano es indudablemente algo rebuscada. No es por tanto ésta una obra adecuada para aquel que, simplemente pretenda pasar un buen rato leyendo un buen tebeo (dicho esto sin ningún matiz peyorativo); para ello sería mejor dirigirse hacia series como «Wonder man» o «Next men».

Todo esto no quiere decir que «Mundo sin fin» base su complejidad en la búsqueda de «miras más elevadas». No estamos ante una obra que vaya a revolucionar el mundo del cómic (probablemente tampoco lo pretenda). Por otro lado, tampoco esa complejidad es requerida necesariamente para el desarrollo de la trama. La idea de partida, es la de un planeta que es un ser vivo, en cuya superficie se asienta una forma de vida superior que presenta una extrema segregación social y sexual. El posterior desarrollo de este punto de arranque no es demasiado profundo: Delano y Higgins nos muestran una especie de guerra de sexos, mezclada con ciertos aspectos religiosos, cuyo atractivo no excede al de la idea de partida. Como vemos no es la trama el principal punto de interés de la obra, aunque sí encontramos algunas creaciones muy interesantes durante el desarrollo de ésta, como «La hermandad del severo designio» o el azote mesiánico creado por éstos, conocido como el «Hermano huesos» («pináculo de la evolución estructurada).

A mi entender tal complejidad no tiene otra justificación más que en sí misma. «Mundo sin fin» no es más que un ejercicio de estilo por parte de Delano. No vamos a entrar aquí a evaluar la validez de una obra en la que prevalece la forma sobre el fondo, pero desde esta perspectiva es lógico que aquella persona que no se sienta atraída por la forma de contar de Delano (y teniendo en cuenta el nulo atractivo del dibujo de Higgins) considere «Mundo sin fin» ilegible.

Resulta curioso además calificar a esta obra como un ejercicio de estilo de Delano, cuando éste es, en realidad, un guionista bastante ecléctico. Su obra no presenta lugares comunes (aparte de cierta tendencia a la sordidez y la profusión en los textos, escritos, por lo general, de forma elegante y algo retorcida). Intentar definir a Delano como guionista es una tarea casi gratuita, pues es éste un autor que escapa a las clasificaciones, mostrándose capaz de llevar a cabo un tebeo bastante tonto sobre lo «demoníaco» del gobierno de Margaret Thatcher (Hellblazer n.° 3) e inmediatamente realizar una de las historias de terror más curiosas e interesantes publicada recientemente en nuestro país (Hellblazer n.° 4). Incluso su trabajo más «superheroico», «El Capitán Britania», ya mostraba a las claras que nos encontramos ante un guionista poco común (ver el episodio en el que arrancan los ojos a Betsy Braddoc, o el desarrollado en Africa con el Dr. Cocodrilo), al presentar secuencias de acción, como aquella en la que el protagonista huye atemorizado del monstruo en que se ha convertido su compañera, acompañadas de textos como el siguiente: *«Su corazón bombea tiempo para sus piernas. Su carne aún tiembla con el recuerdo de su monstruoso tacto. No quiere huir... pero no hay nada con lo que luchar... excepto árboles... y la tierra que abre sus heladas fauces para recibirlo»*.

También el episodio de Hellblazer realizado en colaboración con Bryan Talbot, que resultó ganador de un premio Haxtur en 1992 y sobre el que ya se publicó un análisis en esta revista (Wendigo n.° 56), nos da muestras de lo peculiar de su guionista, al obsequiarnos en una sola dosis con una historia apasionante, una lección de historia antigua y una reflexión sobre la mejor forma de enfrentarse al poder establecido.

Pero no es solo la narrativa envolvente de Delano lo que confiere a «Mundo sin fin» el carácter de obra destacable. El principal atractivo estaría, desde mi punto de vista, en la descripción que se hace del propio planeta como ser vivo y de sus relaciones con el resto de entes vivientes que acoge en su superficie. Descripción mucho más interesante de lo que pueda serlo el destino final de los Gess, las Scarlots, el Hermano Huesos o Rumor.

Descripciones apasionantes como la de las deformaciones en la piel del Huésped generadas por cánceres:

«Una fuerza hierve, raja, quema, hincha, rasga... y un tumor maligno se extiende en profusa erupción de células deformes, forzando un grito de la carne sin voz».

Como la del alado que desciende a la supercicie del planeta para alimentarse:

«Con un nudo de excitación en su estómago, conecta la probóscide alada al capilar para nutrirse. Hay cientos de ellos, se apiñan ante una matriz abandonada».

O como la de las cuevas en la superficie del planeta que son heridas en la carne del Huésped llevadas a cabo por los mineros:

«Baja, movida por el latir del misterio, por la musculatura horodada, marcada donde los mineros forzaron cirugía exploratoria para reclamar riqueza y memoria perdidas».

Pero incluso lo más apasionante termina siendo, no lo que la obra te describe, sino aquello que no se nos muestra y que tu propia imaginación intenta rellenar. Este es a mi juicio el verdadero valor del trabajo de Delano, el de conseguir, una vez que has entrado en la historia, que intentes adaptar tus percepciones a las de un universo de su invención, distinto del tuyo propio.

Norman Fernández

ENTREVISTA

Robert D. Leroy o el cine marginal

Robert y Kent en rueda de prensa en Gijón

Otro director que ha presentado su Opera Prima en España, esta vez en el seno del Festival de Cine de Gijón, es el autor norteamericano Robert Diaz Leroy: EL FONDO DEL RIO (River Bottom).

Este joven director, profesor de un INSTITUTO de Los Angeles, ha confeccionado un sincero mosaico sobre las zonas deprimidas de los U.S.A., con un desarrollo duro y realista de la marginación existente en las grandes ciudades. De ese mundo paralelo que convive con el nuestro sin que apenas nos percatemos, como de si un mundo de ciencia ficción se tratase.

El film que ha creado tiene defectos de construcción e incluso en determinados momentos de comunicación, pero en muchas de las secuencias esto es desbordado por la gran humanidad que en su realización se ha empleado y por la sinceridad, el desgarro y el valor derrochados a la hora de su realización, haciéndonos recordar el desaparecido neorrealismo italiano de los primeros años.

La película fue presentada por el director Robert Leroy y el productor Kent.

Faustino Rodríguez

—¿Qué nos dicen sobre la producción? Parece una película hecha con muy pocos medios.

Kent: Inicialmente queríamos rodar la película en 16 m/m y con un presupuesto de 15.000 dólares, considerábamos que gastar mucho dinero en una historia sobre la marginación podía ser hasta inmoral. Cuando ya íbamos a iniciar el rodaje apareció un hombre de negocios que se interesó en el proyecto y nos dijo que él pondría hasta 40.000 dólares, pero que tenía que rodarse en 35 m/m.

—¿Cómo surgió la historia?

Robert: Quería hacer una película sobre marginados, sobre algunas experiencias que he vivido. Estuve una temporada dando clases a niños de barrios marginales de Los Angeles, y esto me permitió vivir y comprender el mundo de la miseria, la pobreza y sus problemas. Algunas de las cosas que contamos en el film son hechos reales, como es el caso del mendigo asesinado, que en su época de esplendor fue un conocido saxofonista.

—¿Hubo problemas durante el rodaje?

Kent: A las dos semanas del rodaje nos dijeron que solo quedaban 500 dólares. Creímos que no podríamos terminar su realización, pero aparecieron otros 2.000 dólares y con ellos pudimos finalizar.

Robert: Bueno, tambien los hubo de otro tipo. Fue con los sindicatos. Llamó un jefe de Los Angeles, nos dijo que no podíamos seguir trabajando por libre como lo estábamos haciendo, los actores tenían que estar sindicados y no era así, puesto que en todo el film solo había un actor profesional, el resto eran gente de la calle. Nos dijo que si continuábamos en estas condiciones, podíamos amanecer un día en un callejón con el cuello roto. Tuvimos miedo pero decidimos seguir con el proyecto, conocíamos el caso de un productor independiente asesinado. Podía ser cierta la amenaza y no una fantasía.

Kent: Es una situación habitual en el mundo del cine. Si hay un pastel todo el mundo quiere una parte de él. En nuestro caso la realidad es que no había pastel que repartir, quizás por eso se lo pensaron mejor y no nos rompieron el cuello, ni nos molestaron más.

—Ahora parece existir un «boom» del cine alternativo norteamericano. ¿Nos pueden hablar sobre ello?

Robert: Existe gran dificultad para hacer cine alternativo. Si intentas hacer cine al margen de Hollywood no te dan un duro. Entonces si quieres hacer una película de este tipo tienes que buscar a gente interesada en hacer cine por amor al arte, por intentar comunicarse o tratar de hacer arte, por vocación. Te tiras 5 semanas trabajando 22 horas diarias, luego 3 semanas montando, luego... Bueno, cuando acabas te dices ¡Dios! no lo vuelvo a hacer jamás. Luego de que pasó un tiempo el gusanillo puede contigo... En todos los restaurantes de Hollywood trabaja gente del cine, te preguntas si alguien sabe hacer algo que no sea cine. Cuando pides una copa no sabes si el camarero te traerá agua o un guión de cine.

—En algún momento del film, como cuando le cortan la pierna del saxofonista mendigo, parece existir un exceso de violencia que puede rechazar el público

Robert: Lo hemos hecho deliberadamente, de todas las formas, en este momento el film está en un proceso de nuevo montaje y precisamente esa parte la vamos a reducir, hemos visto que puede producir en el público un efecto de rechazo, contrario a lo que tratamos de comunicar. Lo curioso es que pueda causar cierto desasosiego en el público nuestra violencia y que la violencia de «Robocop» o «Terminator» no ofenda. Aquí como la violencia no está despersonalizada y se aplica a un personaje concre-

Sofía Carlota Rodríguez

to, con el que el público puede establecer una relación concreta, entonces se produce el rechazo, a pesar de no ser una violencia gratuita.

La violencia representada en el film no es nada comparada con la violencia real, en la calle, en las casas de determinados barrios marginales.

Cuando estuve de maestro en estos barrios, en cierta ocasión le pregunté a una niña de 19 años, durante un test psicológico, por la experiencia más triste de su vida. Me respondió que fue cuando murió su abuela. Estaban juntas amasando el pastel de cumpleaños, en la cocina junto a una ventana. Se oye un fuerte ruido y su abuela se desploma sobre el pastel sin vida. Afuera, en una pelea callejera de bandas, desde un coche en movimiento habían hecho los disparos que segaron la vida de su abuela.

—Poco dinero y una buena banda sonora ¿Quién la ha hecho?

Robert: Precisamente, al tener poco dinero, todo tiene que ser hecho por amigos. En este caso la banda sonora es de mi hermano.

Robert y Kent en Gijón

David Marconi

David Marconi es un joven norteamericano que lleva ya varios años intentando abrirse camino en el mundo del cine. «La cosecha» es su primer trabajo como director del que ha escrito también el guión basándose en una experiencia personal. Sus protagonistas son Miguel Ferrer, hijo del archiconocido José Ferrer y Leilani Sarelle, compañera lesbiana de Sharon Stone en «Instinto básico». Sobre la película y la afición que este nuevo realizador tiene por los comics, tuvimos ocasión de charlar con él en el pasado Festival de San Sebastián.

David Marconi

—¿Es cierto que «La cosecha» es una historia autobiográfica?

Podría decirse que así es. En realidad es una mezcla de varias cosas; de mi experiencia personal en Puerto Vallarta cuando trataba de escribir un guión que me habían encargado y de un hecho acontecido a un amigo sobre tráfico de órganos.

—¿Puedes especificar un poco más sobre cómo se te ocurrió el guión?

Desde hace mucho tiempo, bastante antes de ponerme a escribir la historia para esta película, me llamaba la atención el tema de los robos de órganos. Pero nunca había pensado en ello para una película. Un día, un amigo me contó una historia alucinante: había ido a Brasil y allí conoció a una chica en un bar, se había ido con ella a su casa para tomar una copa y no se enteró de nada más. Cuando se despertó habían pasado cuatro días, estaba en un almacén y tenía una gran cicatriz en un costado. Le habían quitado un riñón. Me pareció algo tan increíble e interesante que decidí escribir un guión sobre ello.

—¿Tenías comprador cuando comenzaste a escribirlo?

No, había hecho unos cuantos guiones para Warner pero ninguno había llegado a realizarse. Uno de los productores con los que había trabajado para esos guiones se interesó por mi idea y me animó. Comencé a escribirlo en clave de «thriller» y trabajé en ello varios meses. Después de tenerlo todo preparado lo rechazaron en la productora; querían una comedia. Pedí entonces más dinero y dije que quería dirigirla yo. Ni ellos aceptaron ni yo quise cambiar la idea original. Me quedé sin nada: perdí mi trabajo, mi apartamento, etc. Estuve así mucho tiempo hasta que me rebajé y volví a hablar con ellos. Me dieron dinero para que trabajase en el proyecto y buscase algo original, diferente. Me fui a Puerto Vallarta y allí escribí durante mucho tiempo. Aquí es donde comenzó la parte autobiográfica.

—El protagonista de la película es un escritor de Hollywood machacado que va a Sudamérica a terminar un guión, como tú. ¿Es una crítica al sistema de Hollywood?

En cierta forma sí. Es una mezcla de muchas cosas. Después de estar en Puerto Vallarta tardé mucho tiempo en decidirme a seguir escribiendo. No me gustaba cómo me habían tratado en Hollywood y estaba resentido. Allí, en Méjico me vi involucrado en la investigación de un crimen, comprobé la corrupción de la policía, la droga, el tráfico de órganos, la pobreza... Lo viví todo en propia carne. Hice una mezcla de todo ello, de todas mis experiencias tanto en Hollywood como en Sudamérica junto con las experiencias de mi amigo. El resultado es «La cosecha».

—¿Tuviste que investigar sobre el tráfico de órganos? ¿Cómo lo hiciste?

Lo vi personalmente. Pero también investigué el tema, a parte de lo que ya sabía de antemano, ya que siempre me había interesado por estas cosas. Es curioso, se piensa que el tráfico de órganos solo existe en Sudamérica, pero lo cierto es que lo hay en muchísimos países: Turquía, Japón, China, etc. Se llega incluso a matar por conseguir cualquier tipo de órgano. En los hospitales las listas de espera son inmensas y hay gente que se muere antes de que le llegue el turno. Por eso quien tiene dinero, encarga el órgano que le hace falta y no se preocupa por la manera en que se lo consiguen. Lo único importante es salvar al ser querido.

—¿Quisiste decir algo en particular con el título «La cosecha»?

Sí, así es como los médicos llaman a los órganos en EEUU. Cuando alguien muere en un accidente y es un donante, dicen que pertenece al equipo de la cosecha. Entonces los médicos «cosechan sus órganos», el cuerpo se convierte en una especie de sembrado lleno de plantas, los órganos. Se cosecha como si fuera una fruta o un vegetal y hasta se conservan sus partes en botes de cristal.

—¿Se ha inspirado en algún momento en «Coma» de Michael Chrichton?

El tema es el mismo, los dos nos interesamos por desarrollar una historia sobre órganos. Pero él hablaba del futuro, de lo que podría ocurrir años después y yo de la realidad de nuestros días. Creo que entre nuestras historias hay muchas similitudes, pero se quedan simplemente en eso. Mi película es más sobre un hombre y su redención. Se trata de un hombre muy metido en sí mismo que debe aprender a ver la vida con otros ojos. Al final, el protagonista se vuelve capacitado para vivir su propia vida, para saborearla como saborea una manzana. Su trabajo y una mujer, le salvan.

—¿Fue ése su caso?

Más o menos. Yo estaba muy perdido y no podía ni siquiera trabajar. Pero acabé saliendo adelante, terminando mi guión e incluso llegando a dirigirlo. Nunca hubiera pensado que iba a conseguir di-

Sofía Carlota Rodríguez

rigir mi propio guión... También es cierto que conocí a una chica que me ayudó a salir del lío en el que estaba metido.

—¿Tan difícil es llegar a algo dentro de la gran industria hollywoodense?

No tanto. Lo que más cuesta es llevar a cabo el primer proyecto. Allí uno tiene que probarse a sí mismo y demostrar su valía. El problema es que de buenas a primeras nadie se arriesga a confiar en un nuevo director, pues al hacer una película se puede perder muchísimo dinero. Las cifras que manejan son astronómicas y quieren tener alguna seguridad de recuperar lo invertido. Pero lo más importante es la perseverancia. Si se tiene, se acaba llegando.

—¿Cómo empezaste en el mundo del cine?

Siempre quise dirigir y ya en el instituto hice algunos cortos con amigos. Eran cosas estúpidas, pero eran un comienzo. Más tarde me fui a California para estudiar cine y allí comencé a escribir guiones. Llegué en el momento justo y me compraron 3 de las 5 o 6 películas que había escrito. Pero no llegaron a hacerlas. Me pagaban bien por escribir pero me sentía frustrado. Luego trabajé con Coppola como asistente de exteriores en la producción «La ley de la calle».

—¿Cómo fue tu experiencia con Coppola?

Es un hombre extraordinario y resulta estupendo trabajar con él. Ante todo es un gran director de actores, les da una confianza extraordinaria que hace que se desenvuelvan muy fácilmente. Crea una combinación perfecta entre el propio actor, su personalidad y el guión que había escrito de antemano. No exige al actor que se adapte al personaje sino que crea una mezcla entre los dos.

—¿Cómo elegiste a Miguel Ferrer y a Leilani Sarelle?

Ferrer llegó antes al proyecto. Me interesaba contratarle y aceptó desde el primer momento. Leilani fue al «casting» y lo hizo muy bien. Congenió estupendamente con Miguel, tanto que al poco se casaron y tuvieron un niño, y esto me parecía bueno para la película.

—En un momento de la película, el protagonista habla de comics. ¿Es un interés personal tuyo o es simplemente una anécdota casual?

En mi película creo que no hay nada casual. Esto fue algo que tomé de Coppola. De su manera de trabajar con los actores. Quería incluir algo de la vida personal de Miguel Ferrer y para ello fui a su casa a charlar con él y así conocerle mejor. Cuando llegué allí me asombré por la inmensa colección de comics que tenía. Me parecía increíble que nadie se pudiese gastar tantísimo dinero en comics, realmente tiene una fortuna. Me contó que es un gran apasionado y coleccionista y que cuando se divorció de su primera mujer ella se llevó su «Detective Cómic» n.º 27, es decir, el tebeo donde Batman aparecía por primera vez. Y lo peor era que no se lo había llevado por dinero (su valor es incalculable) sino para fastidiarle. Me gustó esta anécdota y la incluí en la película.

—¿Significa esto que a tí personalmente no te gustan los comics?

No, en absoluto. Me parece un medio muy interesante y que tiene bastante relación con el cine. Es un medio de expresión sencillo que consigue nada más y nada menos que lo que pretende. Yo he escrito algunas serie del «Agente 13», «The midnight adventure», pero ahora estoy bastante alejado de este tema. Frank Miller es el que me suele informar de cómo va la historia, somos muy amigos y se interesa por que yo no pierda la afición. Pero no tengo tiempo para tantas cosas. Lo que no me gusta nada es que como consecuencia del «boom» de los comics el cine esté perdiendo su originalidad. Creo que no se debían seguir haciendo adaptaciones de personajes del cómic a la gran pantalla. Hay que buscar temas nuevos y diferentes.

—¿Crees que el cine debe ser más comercial o más educativo?

—Debe ser una combinación de las dos cosas. Si hacer una película comercial significa que la vea un mayor número de personas, eso es lo que me interesa. No pretendo en absoluto hacer películas experimentales de las que no va nadie a ver. Se trata de un medio de comunicación cuya finalidad es llegar al mayor número de personas posible. Pienso que se pueden comunicar perfectamente ideas dentro de un marco comercial. En estos momentos mi marco es Hollywood, ellos pagan mis cuentas y no tengo queja.

—¿Se puede trabajar con libertad en Hollywood?

Nunca se sabe. En determinadas ocasiones sí y en otras no. Primero hay que demostrar que puedes hacer películas interesantes y que eres capaz de recuperar el dinero invertido. En cuanto alcanzas determinada posición ya puedes hacer lo que quieras porque el estar arriba significa que te has ganado la confianza de las «Majors» y te dan facilidades. Hay que saber encontrar un balance, hacer algunas películas más comerciales y otras más personales, sin olvidar nunca al espectador.

—¿Te ha dado «La cosecha» la oportunidad de elegir otros trabajos?

Aún no sé los resultados que obtendremos con ella pues no se ha estrenado en demasiados sitios. Pero ha gustado a gente de la industria y en estos momentos ya tengo varios proyectos en mente. Estoy escribiendo un nuevo guión para otra persona y voy a dirigir «El enemigo del estado». Será una versión moderna de «La conversación» de Coppola que tratará sobre la identidad electrónica que tenemos todos hoy en día con las tarjetas de crédito, etc. Se nos puede manipular y controlar a través de este tipo de cosas y un hombre luchará solo contra ello en mi película.

Leilani Sarelle y Miguel Ferrer en «La cosecha»

Las 200 mejores obras de los últimos 20 años

Cuando publicamos el nº 50 creimos adecuado dar nuestra opinión sobre las 100 mejores obras que se habían editado a lo largo de nuestra andadura por el mundo del cómic. Hoy, con veinte años a la espalda, volvemos sobre el mismo tema.

Para esta ocasión hemos ampliado la cantidad a 200, de no hacerlo así, salvo error u omisión, tendríamos que publicar una lista calcada de la anterior. También lo hacemos para paliar alguno de esos errores; volveremos a cometerlos, por eso queremos pedir disculpas anticipadas.

Ahí están. Son «nuestros» 200. Lector, te aconsejamos que no te pierdas ni uno solo de estos comics, de estas historietas. Compra todos los tebeos del mundo si es tu deseo, pero no te pierdas éstos. Nos quedarás eternamente agradecido.

A

• «Anacleto (Bruguera) by Vázquez. Por ser de Vázquez que en el humor español es mucho decir.
• «Aventura amorosa en el metro» (Toutain) de Will Eisner. ¿Se necesita comentario?
• «Aventuras de Dieter Lumpen, Las» (Norma) de Zentner y Pellejero. Por haber puesto en órbita a la mejore pareja del cómic español.
• «Angeles de acero, Los» de Víctor Mora y De la Fuente (E.B.). Por devolvernos a Víctor de la Fuente.
• «Alpha Flight» de John Byrne (Fórum). Por ser de lo más original que ha hecho este original creador.
• «Al día siguiente» de Raymond Briggs. Por la sensibilidad y ternura desarrollada al exponer un problema tan latente.
• «Alack Sinner» (N. Frontera) de Muñoz y Sampayo. Por ser en sus primeras historias, un cómic *rojo* diferente.
• «Atari Force» (Zinco) de Conway, Andru y García López. Por ser muy buena a pesar que coincidió con Camelot 3000, y haber sido masacrada.
• «Abraham Stone» (Norma) de Jor Kubert. Significó el retorno de Kubert, ¡y que retorno!
• «Adam Strange» (Zinco) de Richard Brunning y Andy Kubert. Quedó finalista en los Haxtur del 91 y se lo merece. El pobre Adam queda hecho uns zorros. ¡Vivir para ver!
• «Air Boy» (Fórum) de Dixon y Randall. Una historia de auténticos «machos» que se lee con gusto, una muestra del cómic independiente USA que sí se distingue del «otro».
• «Alef Thau» (Eurocomic y Norma) de Alejandro Jodorowsky y Arno. Imaginación, fantasía, aventura de la mano del mejor Jodorowsky.
• «Atmosfera cero» (Eurocomic) de Jim Steranko. Una buena adaptación con un Steranko pletórico.

B

• «Broma asesina, La» de Alan Moore y Brian Bolland (Zinco). Porque Bolland es mucho Bolland.
• «Batman Año I» (Zinco) de Frank Miller y Mazzucchelli. Por ser el mejor *cómic rojo* que hemos tenido en la mano.
• «Belette, La» (Norma) de Comés. Porque Comés es mucho Comés.
• «Blueberry» (Grijalbo) de Charlier y Gir. Por los dibujos de sus primeros álbumes.
• «Barón Rojo, El» (Toutain) de Joe Kubert. Por ser d elo poco de este maestro que se ha publicado en España, el cual, junto con Víctor de la Fuente, ha sido quien más nos ha influido en la concepción del montaje y la planificación.
• «Bloodstar» (Toutain) de Richard Corben. Por ser una bella historia, bellamente puesta en imágenes.
• «Barcelona 1992» (Norma) de Montesol. Porque le dimos un Haxtur, que ya es decir.
• «Balckhawk» (Zinco) de Howard Chaykin. Por la belleza de su dibujo y la recración idealista de una época.
• «Blanco natale» y toda la serie de Tom's Bar (Toutain) de Milazzo y Berardi. Al final, ésta era una de las obras que nos había quedado en el tintero. Hubiera sido para disculparse.
• «Batman vs. Hulk» (Zinco) de José Luis García López, por tener unos dibujos de «aparrar».
• «Blades» (Zinco) de Robinson y Sale. Un buen guión es siempre un buen guión, pero si además tiene buenos dibujos...
• «Boca de diablo» (Norma) de Jerome Charyn y F. Boucq. Uno de los mejores tebeos europeos de la década. magnífico guión y extraordinarios dibujos.
• «Black kiss» (Norma) de H. Chaykin. No es la gran obra que se nos dijo, pero resulta divertida y sus «audacias» la hacen rara avis en el tebeo norteamericano.
• «Beso secreto, El» (La Cúpula) de Max. El mejor Max, el de las historietas cortas, fantásticas y melancólicas. Un bello álbum.
• «Bernard Price» (Grijalbo) de Hermann y Greg. Donde el paisaje adquiere lugares de protagonismo.
• «Buzz Sawyer» de Roy Crane. Por lo poco que conocemos traducido de este gran autor.
• «Ben Bolt» 6E. Eseuve) de Capp y John Cullen Murphy. El mejor cómic deportivo de la historia del cómic.

C

• «Capitán América» (Vértice) de Jim Steranko. Por ser una cumbre del pop en el cómic.
• «Crías, Las» (Norma) de Milazzo y Berardi. Por ser uno de los mejores, más humanos y tiernos guiónes que hemos leído - visto.
• «Cleopatra» (Norma) de Mique Beltrán. Por ser uno de los comics más dinámicos del actual panorama español.
• «Compañeros del crepúsculo, Los» (Norma) de Borugeon. Por la habilidad para combinar fantasía y medievo.
• «Corto Maltés» (N. Frontera) de Hugo Pratt. Por algunas historias cortas que tienen algo.
• «Conan, el bárbaro» (Vértice) de Barry Windsor Smith. Por traernos un dibujo de principio de siglo totalmente actualizado.
• «Corsario de hierro, El» (Bruguera) de Ambrós y V. Mora. Por ser la última serie de uno de los más originales dibujantes que ha dado España.
• «Camelot 300» (Zinco) de Mike W. Barr y Brian Bolland. Por ser una de las mejores obras del cómic de todos los tiempos, por Brian Bolland y por devolvernos el placer

que habíamos perdido de leer tebeos.

• «Cuatro Fantásticos, Los» (Fórum) de John Byrne. Por la gran capacidad demostrada para renovar estos personajes.

• «Contrato con Dios» (Toutain) de Will Eisner. Por lo insólito del tratamiento de unas historias cotidianas.

• «Cid, El» (Doncel-Trinca) de Hernández Palacios. Porque en su momento nos gustó.

• «Claroscuro» (Fórum) de Ann Nocenti y David Mazzucchelli. Por ser un bello guión magistralmente dibujado por el gran Mazzucchelli.

• «Cinder y Ashe» (Zinco) de Gerry Conway y José Luis García López. Por ser de lo mejor de 1990 y por volver a reunir a esta gran pareja que de nuevo han brillado a gran altura.

• «Capitán Trueno, EL» (Ediciones B) de Ambrós, Angel Pardo y Víctor Mora. Un clásico entre los clásicos de la historieta española.

• «Corum» (Ediciones B) de Mignola. Por ser de este autor tan controvertido y porque es de lo que más nos gustó de él.

• «Cosa del pantano, La» (Zinco) de Alan Moore y varios dibujantes. Por ser de Alan Moore cuando aún era el More que nosotros queremos y porque mantener esta calidad durante más de 40 números no es moco de pavo. Y por crear a alguno de los guiones de terror más originales de todos los tiempos. La de Wein y Wrightson, por ofrecernos el mejor Wrightson.

• «Crónicas de Atlantis» (Zinco) de Peter David y Esteban Maroto. Por darnos una visión muy imaginativa de esta parte de nuestra historia imaginaria. Lo de Maroto como de costumbre de «rara belleza».

• «Ciudad de los sueños (Fórum) de Roy Thomas y P. Craig Rusell. Una bella y fantástica historia con el mejor Rusell.

• «Como la vez del jamón» (Toutain) de G. Berardi e Ivo Milazzo. Berardi-Milazzo, Milazzo-Berardi, ¿alguien puede dar más?

• «Cuatro Fantásticos, Los» (Fórum) de Walter Simonson. Por unos dibujos que se salen de las páginas y se nos meten en casa. ¡Ojala se quedasen!

• «Cuatro Fantásticos, Los» (Fórum) de Stan Lee y Jack Kirby. Los primeros, los auténticos, quizás sean arqueología industrial, pero hay que conocerlos. ¡Además están muy bien, coño!

• «Conan» (Vértice-Fórum) de John Buscema y Thomas. Por algunas maravillosas y fantásticas historias.

• «Crónicas de Leodegundo» (El Pechi) de Gaspar Meana. Una historieta histórica sobre el Bajo Medievo, que va a dar mucho que escribir.

• «Carlitos» de Schulz. Esos paseos del Barón Rojo y esa poética pelirroja a la que nunca veremos.

• «Carrera del ratón, La» (Grijalbo) de Lauzier. Lo mejor de este autor y todo lo que tenía que decir.

D

• «Deadman» (Amor después de la muerte) (Zinco) de Mike Baron y Kelley Jones. Otra vez Baron con un buen guión apoyado en bellas imágenes.

• «Dreadstar» (Fórum) de Jim Starlin. Por ser una historia dura y comprometida con aires renovadores.

• «Daredevil» (Vértice) de Frank Miller y Mazzucchelli. Porque Miller es mucho guionista y Mazzucchelli más dibujante, si cabe.

• Daredevil» (Vértice) de Frank Miller y Klaus Janson. Por la renovación que supuso de este personaje y por la ternura con la que Miller creó a Elektra.

• «Dr. Mabuse» (Toutain) de Beroy. Porque hay diversidad de opiniones.

• «Diosa, La» (Norma) de Moebius. Por ser uno de los mejores, sino el mejor, guión de este gran dibujante.

• «Deadman» (Zinco) de Andrew Helfer y José Luis García López. En la anterior lista se nos olvidó... y es un olvido imperdonable.

• «Discovering América» (El Wendigo) de David Mazzucchelli. Por seguir siendo de lo mejor que ha dado el cómic en todos los tiempos.

• «Daredevil» (Fórum) de Dennis O'Neil y David Mazzucchelli. Por David que ya empezaba a ser Mazzucchelli.

• «Drácula» (Ed. B) de Roy Thomas y Mike Mignola. Hay disparidad de opiniones pero Mignola tenía razón en una cosa: está mejor que la película.

• «Dr. Fate» (Zinco) de J.M. de Matteis y Shawn McManus. Por el humor.

• «Den II» (Toutain) de Richard Corben. Casi tan buena como fulastre era la primera, una historia de aventuras de las que ya no se hacen y que pasó casi desapercibida.

• «Dios ama, el hombre mata» (Fórum) de Claremont y Brent Eric. Uno de los mejores Claremont.

E

• «Extraño, El» (Zinco) de Jim Starlin y B. Wrightson. Una buena historia, que pudo ser mejor.

• «Es que van como locos» (Doncel-Trinca) de Ventura y Nieto. Por la frescura de su humor e ingenio.

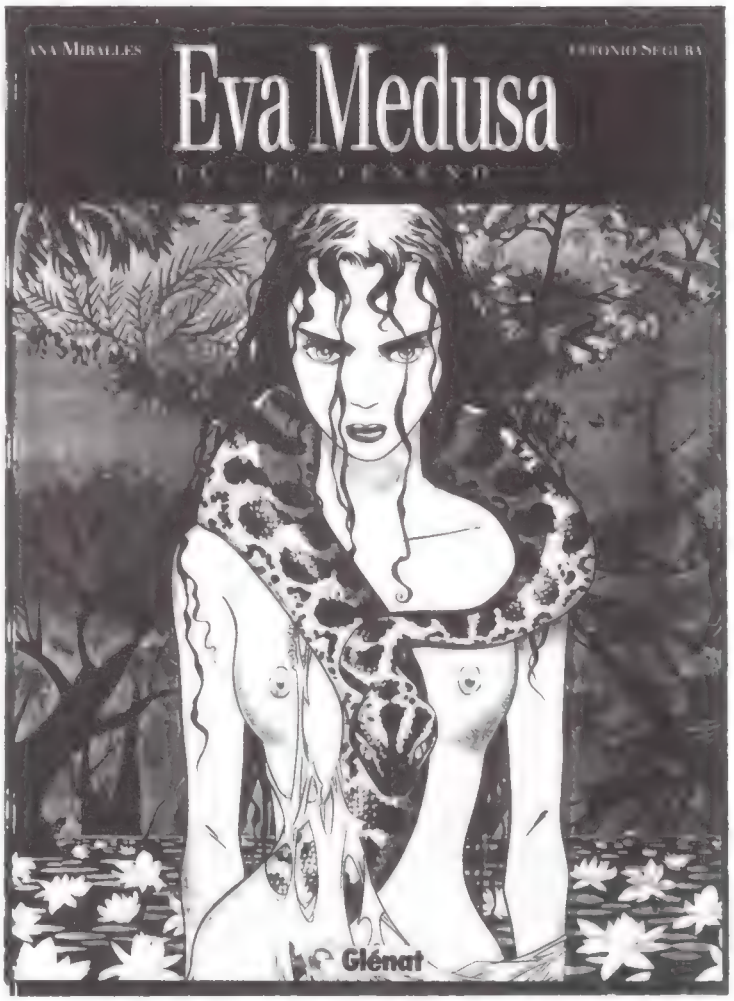
• «Eligió la libertad» (El Wendigo) de Del Rivero y Arbesú. Por ser una historia dura y por su montaje.

• «Escalera de vecinos» (La Cúpula) de Pons. Por la continuidad de una historia negra urbana.

• «Eva medusa» (Glenat) de Antonio Segura y Ana Miralles. Lo mejor del 93. Está todo dicho.

• «Espada de Azrael, La» (Zinco) de O'Neil y Quesada. Porque nos dio a conocer a Quesada que no es moco de pavo.

• «Excalibur» (Fórum) de Alan Davis. Un gran dibujante, un buen



guionista y además extraordinariamente regular.

• «Encuentro nocturno» (Norma) de Daniel Torre. El más internacional de nuestros autores ataca de nuevo. ¡Se agradece!

F

• «Feria de los Inmortales, La» (Toutain) de Bilal. Por darnos el mejor Bilal, cuando aún hacía comics y no ilustraciones.

• «Flash Gordon» (Varios y Ediciones B) de Alex Raymond, Dan Barry y otros. Porque es un clásico, por Alex Raymond que fue el más elegante dibujante de comics de todos los tiempos y por Dan Barry que fue mucho mejor narrador y que nos proporcionó las historias más bellas en su conjunto».

• «Familia Ulises, La» (Ediciones B) de Benejam. Uno de los pocos comics que hacen reír ¡de verdad!

• «Fritz el gato» (La Cúpula) de Robert Crumb. Por haber roto esquemas.

G

• «Gustavo y la actividad del radio» (La Cúpula) de Max. Por descubrirnos a Max.

• «Gran poder de Chinekel, El» (Norma) de Van Hamme y Rosinski. Van Hamme debía estar en pleno perido maniacodepresivo, si no no se entiende muy bien el final. Gran historia y magníficos dibujos.

• «Gon» (La Cúpula) de Tanaka. Un japonés con gracia, tiene su mérito. Y por ser tan tierno.

• «Gilgamesh II» (Zinco) de Jim Starlin. El último trabajo de Starlin para la D.C. y lo último que conocemos de él como dibujante. Una buena despedida. Y por ser una de las mejores obras que más le gustan al propio autor.

• «Gruñidos en el desierto». (El Jueves) de Ventura y Nieto. Otra más a destacar de esta gran pareja.

H

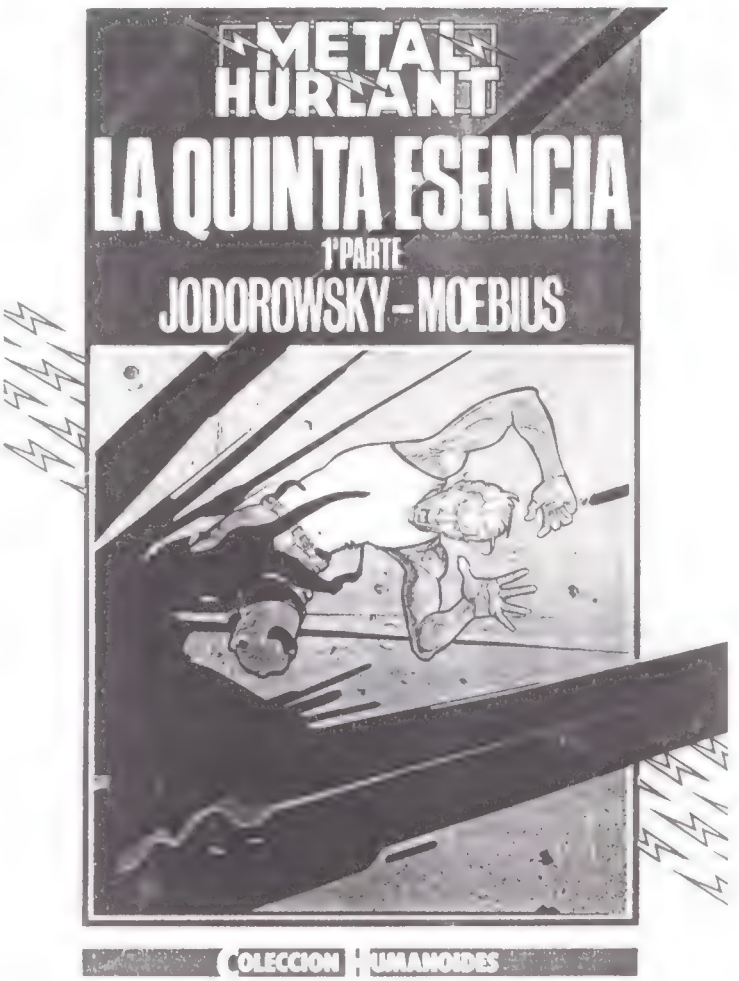
• «Hom» (Amaika) de Carlos Giménez. Por su contenido social y por ser una de las mejores adaptaciones al cómic.
• «Hombre enmascarado, El» (Varios y Ediciones B), de Lee Falk, Ray Moore y Wilson McCoy. Por ser nuestro personaje favorito, por ser uno de los mejores guiones que hemos visto y por esa perfecta compenetración entre guionista y dibujante.
• «Hombre de Filipinas, El» (Norma) de Milazzo y Berardi. Porque es de estos dos.
• «Haxtur» (Doncel-Trinca) de Víctor de la Fuente. Por habernos impresionado e influido con su concepción de la página, lenguaje y montaje.
• «Hombre máquina, El» (Fórum) de De Falco, Trimp y Windsor Smith. Porque casi se llevó dos Haxtur y bien que se los merecía. Tenía a Camelot 3000 como oponente.
• Héctor» (Doncel-Trinca) de Chiqui de la Fuente y Sesen. Por ser la primera obra de gran relieve de Chiqui.
• «Hombre que lo tenía todo, El» (Zinco) de Gibbons y Moore. Porque es una historia muy interesante, magníficamente resuelta por Gibbons.
• «Hawkworld» (Zinco) de Timothy Truman. Porque con ella premiamos a Truman que es un autor que lo merece por muchos conceptos.
• «Hellblazer» (Zinco) de Delano, Morrison y varios dibujantes. Vuelve el hombre... aunque no tiene pinta de anunciar colonia. Un tebeo inglés que gusta a las americanos... y a nosotros.
• «Hombre de Java, El» (Norma) de Pierre Ivez Gabrion. Que comenzó dando tumbos pero que continuó de más a mejor.

I

• «Incal, El» (Eurocomic) de Jodorowsky y Moebius. Por sus últimos álbumes y por ser la versión más lograda del superhéroe a la europea.

J

• «Julieta Jones» (Varios) de Stan Drake. Por ser uno de los mejores melodramas que se han escrito para el cómic.
• «Juez Dredd, El» (Norma) de Brian Bolland. Por habernos descubierto a esta dibujante inigualable.
• «Justice Inc.» (Zinco) de Andrew Helfer y Kyle Baker. Un sólido guión, sólidamente enmarañado y sólidamente aclarado, con unos dibujos extraños pero eficaces.
• «Jessica Blandy» (Grijalbo) de Dufuax y Renaud. Un cómic europeo de una crudeza desacostumbrada, guiones excelentemente construidos y unos dibujos algo fríos para la «torridez» de la mayor parte de las historias pero que cumplen.
• «Jeff Hawke» (Nueva Frontera) de Sidney Jordan. Por ser la mejor ciencia-ficción de una época.



K

• «Koolau» de Carlos Giménez. Por ser el mejor canto a la libertad que se ha escrito para el cómic.
• «Ken Parker» de Milazzo y Berardi. Porque nos proporcionó la oportunidad de conocer una de las mejores, si no la mejor serie del Oeste y a Milazzo y Berardi, el mejor equipo del moderno cómic europeo.
• «Kelly Green» (Toutain) de Stan Drake. Por demostrar que se puede ser viejo, sin ser pellejo.
• «Kitty y Wolverine» (Fórum) de Chris Claremont y Al Milgron. De cuando el amigo Chris aún contaba historias. Un buen tebeo sin florituras.
• «Kraken» de Bernet y Segura. Futurismo, realismo sucio, novela negra... ¡de todo!

L

• «Licantro Punk, El» (La Cúpula) de Max. Por lo enloquecido que es.
• «Largo mañana, El» (N. Frontera) de Moebius y Dan O'Bannon. Por ser de lo mejor que ha hecho Moebius.
• «Lama blanco, El» (Norma) de Alejandro Jodorowsky y Georges Bess. Por ser lo mejor de estos dos autores, lo que es mucho decir.
• «Largo Winch» (Grijalbo) de Jean van Hamme y Phillipe Francq. Es de Van Hamme, no podía faltar.
• «Liga de la justicia» (Zinco) de Griffen, Matteis, Maguire y otros. Reintrodujo el humor en el tebeo de superhéroes en un momento en el que primaban las historias tétricas y trascendentales.
• «Libros de la magia, Los» (Zinco) de N. Gaiman y varios dibujantes. Un paseo por el universo mágico de la D.C. Comics. Irregular pero con grandes momentos.
• «Little Nemo in Slumberland» (Norma) de Widsor McCay. Por ser el más moderno de los antiguos.

M

• «Mort Cinder» de Breccia y Oesterheld (Burulan). Por haber sorprendido en su momento.
• «Marvin» (Norma) de Milazzo y Berardi. Por ser una historia preciosa, llena de recuerdos del pasado.
• «Metrópolis 900 Mi» de John Byrne (Zinco). Por la sorpresa que supuso encontrar una historia humana dentro de una serie de superhéroes, pero sin superhéroe.

• «Maldición, La» (Zinco) de Alan Moore y Stephen Bissette. Por ser la obra más feminista que hemos leído en el cómic.
• «Maus» (Norma) de Art Spiegelman. Por atreverse con un tema tan manoseado, en una época tan antisemítica.
• «Muerte del Capitán Marvel, La» (Fórum) de Jim Starlin. Por la gran sensibilidad demostrada para humanizar a un superhéroe.
• «Mundo Mutante» (Toutain) de Richard Corben. Porque Corben es mucho Corben, a la hora de transmitir ternura.
• «Mathai-Dor» (Doncel-Trinca) de Víctor de la Fuente. Porque Víctor es Víctor, y no hay que perderlo de vista.
• «Mundo de Krypton» (Zinco) de Mike Mignola y John Byrne. Por ser una de las obras que revitalizaó a este personaje... y con el tiempo volvió a hundirse en la miseria.
• «Mujeres perdidas, Las» (La Cúpula) de Jaime Hernández. ¡Estos hermanos! ¡Por fuerza hay que mencionarlos!
• «Mechanics» (La Cúpula) de Jaime Hernández. ¡Otra vez! Una de las historias más poéticas de los últimos años.
• «Modesty Blayse» (Fórum) de Peter O'Donell y J. Holdoway. Un gran cómic de espías y unos de los caracteres femeninos más atractivos de toda la historia del tebeo. Tampoco Willye está nada mal.
• «Mujeres fatales, Las» (La Cúpula) de Max y Mique Beltrán. ¡Vaya pareja? Una mezcla interesante con algunas historias magníficas que nos recuerdan lo «peligrosas» que pueden ser las mujeres.
• «Mujer del mago, La» (Norma) de Charyn y Boucq. Por ser algo diferente.
• «Mr. Natura» (La Cúpula) de Crumb. De Crumb no podía faltar ésta en las 200.
• «Maremagnum» de Ventura y Nieto. También esta serie merece destacarse.
• «Martin Mystere» (Zinco y Fórum) de Alfredo Castelli y otros. Una prueba de que el tebeo popular europeo no tiene porque estar reñido con la calidad.
• «Mafalda» de Quino. Porque le sigue dando cien vueltas a otras tiras más celebradas.
• «Mensaje de otro planeta» (Toutain) de W. Eisner. Por volvernos a un autor en su mejor y más experimental momento.

N

• «Nexus» de Mike Baron y Steve Rude (Ediciones B). Por dar una visión diferente de un superhéroe.

• «New York City» (Toutain) de Will Eisner. No es necesario dar justificación.

O

• «Orquídea Negra» (Zinco) de Neil Gaiman y Dave McKean. Una historia que funcionó,de las pocas realizadas por un pintor con pretensiones de dibujante de cómics que se puede decir tal cosa.
• «Omac» (Zinco) de J. Byrne. Byrne vuelve por sus fueros, irregular pero con momentos muy logrados.
• «Octavo día, El» (Norma) de Daniel Torres. No se prodiga mucho, pero cuando hace algo mantiene el listón muy alto.

P

• «Pasión en la frontera» (La Cúpula) de Beto Hernández. Por ser un cómic USA que no es USA.
• «Príncipe Valiente, El» (Varios y Ediciones B) de Harold Foster. Porque decir Foster es decir no hay más grande y por sus bellas y siempre entretenidas historias del alto medievo.
• «Primer Amor» (Toutain) de Carlos Giménez. Por ser de este autor y porque es una bella y triste historia.
• «Pasajeros del viento, Los» (Norma). Por descubrirnos una parte de nuestro pasado a través del cómic.
• «Paracuellos» de Carlos Giménez. Por mostrarnos una España que conocimos y sufrimos, en una época en que muchos lo tenían olvidada. Por ser testigo de nuestra historia y porque es muy buena.
• «Patrulla X» (Fórum) de Chris Claremont y múltiples dibujantes. J. Byrne, Arthur Adams, Paul Smith, Romita jr., Barry Smith y alguno más contribuyeron a hacernos pasar buenos momentos.
• «Patrulla condenada, La» (Zinco) de Morrison y Cage. A veces produce la sensación de que te están tomando el pelo, pero pocas veces hemos visto historias más raras e inquietantes.
• «Popeye» de Segar. Si hay un humor loco y absurdo, ésta es una de las mejores muestras.
• «Punisher P.O.V.» (Fórum) de Starlin y Wrightson. Un «Batman» con mucho de «Question» y más de Starlin.

Q

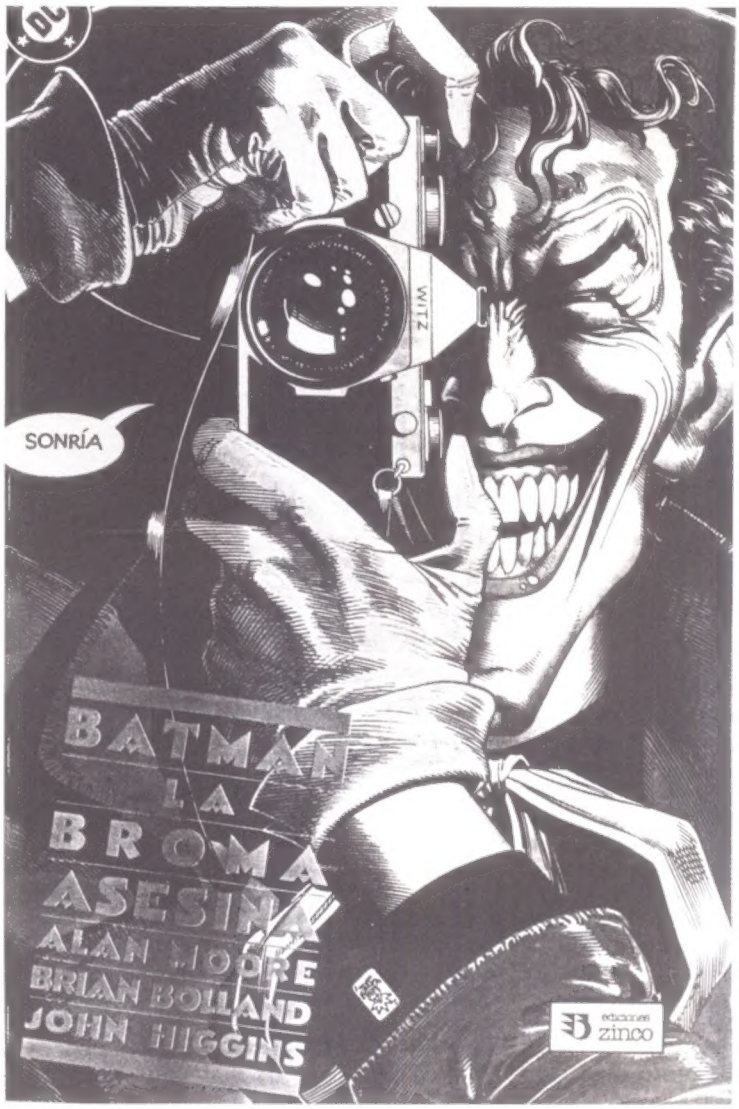
• «Question» de Denis O'Neil, Cowan y Magyar (Zinco). Por esos guiones tan locos y a veces tan buenos.

R

«Rohner» (Norma) de Alfonso Font. Por haber confeccionado un guión de los que es difícil encontrar.
• «Roco Vargas, Saga de» (Norma) de Daniel Torres. Por ser la mayor esperanza internacional del jóven cómic español.
• «Rowlf» (Toutain) de Richard Corben. Por la ternura que Corben sabe imprimir a sus inhumanos personajes.
• Rank Xerox» (La Cúpula) de Tamburini y Liberatore. Un título mítico del cómic europeo de los 80, mitad underground, mitad cómic de lujo. Impresionante su realización gráfica.

S

• «Sombra, La» (Fórum) de Andrew Helfer y Bill Sienkiewicz. Por ser Helfer tan buen guionista y de lo mejor que hemos visto de Sienkiewicz.
• «Spirit» (Garbo y otros) de Will Eisner. Por ser una obra maestra.
• «Señor de la noche, El» (Zinco) de Miller, Janson y Varley. Por ser un guión como la copa de un pino, apoyado en unos dibujos y colores antológicos.
• «Sombras» de El Cubri. Por ser lo mejor que le hemos leído.
• «Shmoo, Los» de Al Capp. Por ser una obra maestra de la denuncia social.
• «Superlópez» (Bruguera) de Jan. Por ser la obra genial de un genio del humor español (dibujo).
• «San Juanín de la lumbre» (Bruguera-L. N. España) de Inés Marful y Adolfo García. Por la habilidad narrativa, para hacer un canto a la mitología asturiana en el cómic.
• «Spirou y Fantasio». Por ser de uno de los maestros del humor.
• «Superman» (Zinco) de John Byrne. Porque no deja de asombrarnos la capacidad de renovación que posee este autor.
• «Superman» (Zinco) de Jerry Ordway. Porque nadie esperaba que después de Byrne, éste fuese capaz de mantener la calidad.
• «Silencio» (N. Frontera) de Comés. Por la ternura demostrada al crear un personaje tan complejo.
• «Simbad el marino» (Toutain) de Richard Corben. Por volver a hacernos vivir el mundo de las mil y una noches.
• «Sabor a menta» (Toutain) de Carlos Giménez. Existen muy pocas cosas que no nos gusten de Giménez y ésta no es una de ellas ya que le hemos dado un Haxtur en 1991.



• «Star Slammers» (Fórum) de Walter Simonson. Por el placer de haber conocido a Simonson.
• «Sin City» (Norma) de Frank Miller. Por significar el renacer de las cenizas de este autor.
• «Slash Maraud» (Zinco) de Paul Gulacy y Doug Moench. Cuando algo es diferente hay que celebrarlo, de ahí su inclusión.
• «S.O.S. Felicidad» (Grijalbo) de Van Hamme y Griffo. ¡Este Van Hamme debe estar abonado, que fiera!
• «Silver Surfer» de Starlin y Lim. Starlin en la Marvel es mucho Starlin, dibuje sus historias quien las dibuje.
• «Scout» (Fórum) de Timothy Truman. Una historia muy buena que nos dio a conocer a este gran autor.
• «Sandman» de Neil Gaiman (Zinco). Estas historias son buenas... aunque las dibuje el presidente de la O.N.C.E.
• «Sambre». ¡Qué comics más bonitos se hacen en Europa... de vez en cuando!
• «Stratos» (Toutain) de M.A. Prado. ¡No podía faltar un gallego! Una ácida y desolada visión del mundo futuro, mostrada a través de unos grandes dibujos.
• «Shang-Chi» (Vértice-Fórum) de Starlin y Gulacy. La acción por la acción.
• «Spiderman» (Fórum) de Stan Lee y S. Ditko. Otro de los clásicos imprescindibles para comprender el actual tebeo de superhéroes.

T

• «Tom's Bar» de Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo (Toutain). Por ser de este par de capullos, que ya es decir.
• «Thorgal» de Rosinski y Van Hamme (Zinco, Norma, N. Frontera). Por habernos descubierto a este dúo.
• «Torpedo» (Toutain) de Jordi Bernet y S. Abulí. Por la calidad del producto en los primeros álbumes y por la recuperación a nivel internacional de uno de los más grandes dibujantes españoles.
• «Tarzán» (Novaro) de Russ Manning. Por lo que significó de recuperación del personaje.
• «Tarzán» (Novaro) de Joe Kubert. Por ser una obra maestra de montaje y planificación.
• «Thor» (Fórum) de Walter Simonson. Por ser uno de los mejores guiones que hemos leído, apoyado en unos dibujos vigorosos, narrativos y muy personales.
• «Makoki» de Gallardo, Mediavilla y Felipe Borrayo. Por lo que significó dentro de una forma de hacer cómic en España.
• «Tormento y trinfo» (Fórum) de R. Stern, M. Mignola y M. Badger. ¡Que novela gráfica más bonita! Hasta a los que odian a Mignola y piensan que Badger debería someterse a un tratamiento antiparkinson les gusta.
• «Twilight» (Zinco) de H. Chaykin y José Luis García López. Porque una vez nos equivocamos con los dibujos de García López... y no solemos tropezar en la misma piedra.
• «Trazo de tiza» (Norma) de M. A. Prado. Muy bonito, una historia triste y melancólica que deja huella. A ver si algún día la vemos mejor impresa.
• «Tintín» (Juventud) de Hergé. Rechace imitaciones.
• «Taxista» (La Cúpula) de Martí. Uno de los grandes títulos del Víbora primigenio. Absolutamente eloquecido.
• «Tragedia en oriente» (Círculo del cómic) de J. Blasco. Uno de ls más míticos títulos del cómic clásico español.

V

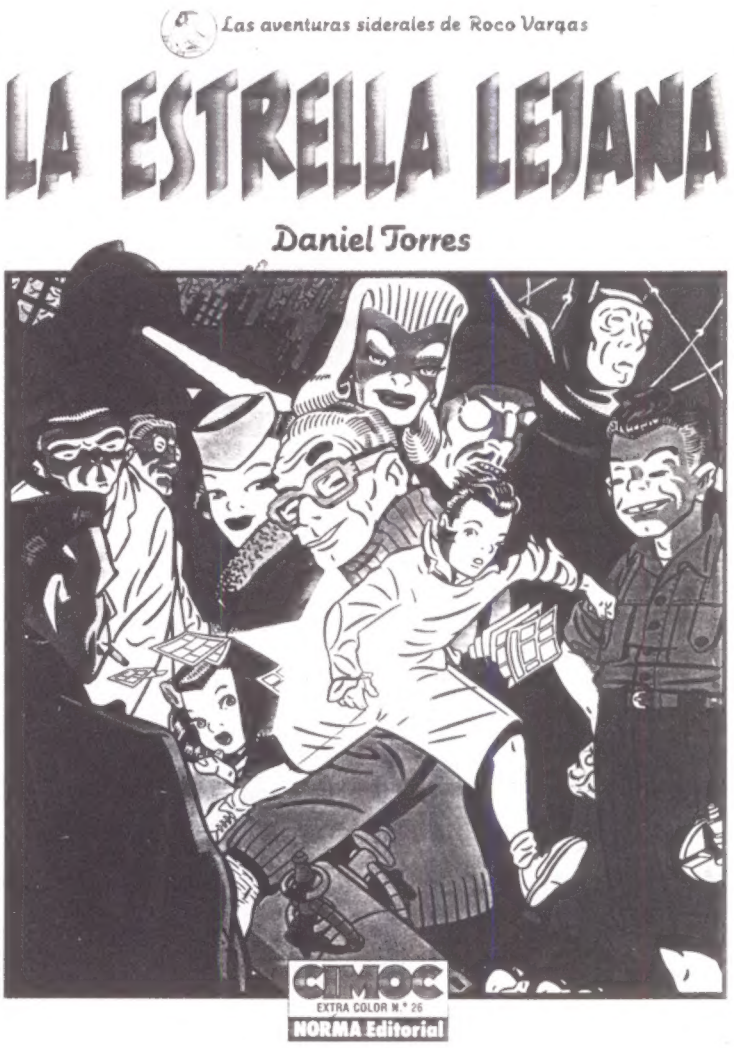
• «Valerian» (Grijalbo) de J. Christin y P. Mezières. Por ser de lo mejor que hemos visto en el cómic europeo.
• «Vidas ejemplares» (Norma) de Montesol. Por mostrarnos la obra más inspirada de este autor, el más moderno de los autores españoles.
• «Violación» (Zinco) de Carlos Giménez. Ya lo dijimos: Carlos es mucho Carlos.
• «V de Vendeta» (Zinco) de Alan Moore y David Lloyd. No es lo mejor de Moore aunque nos lo hayan querido vender como tal, pero ¡carayu! si todo lo malo fuese así. Magnífico el trabajo del Sr. Lloyd.
• «Velvet Nights» de Ramón de España y Sento. Porque es una de esas producciones españolas que no conviene olvidar.

W

• «Welcome a Springville» de Berardi y Milazzo y otros más (N. Frontera). Por tener esos magníficos guiones de Berardi.
• «Wonder Woman» de Gorge Pérez (Zinco).. Por contarnos una bella historia, que narra historia mitológica.
• «Watchmen» de Dave Gibbons y Alan Moore (Zinco). Por descubrirnos a estos autores y por ser una obra ante la que hay que quitarse el sombrero.
• «Wolverine» (Fórum) de Frank Miller y Chris Claremont. Por formar un conjunto guión-dibujo de alta calidad.

X

• «XIII» de Vance y Van Hamme (Grijalbo). Por tener guión de Van Hamme, que ya es mucho decir.
• «X-9» de Al Williamson y Archie Goodwin. Por ser uno de los mejores historietistas de la escuela Raymoniana.



Y

• «Yago Veloz» (Doncel-Trinca) de Buylla. Por tener algunas historias verdaderamente antológicas, dentro de la comedia española.

Bien, ahí está. Estos son «nuestros» 200. Te aconsejamos que no pierdas ni uno solo de estos comics. Los habrá tan buenos, pero posiblemente mejores NO.

Por educación hemos excluido de la lista nuestros propios trabajos. No obstante creemos que sería hipócrita por nuestra parte el no mencionar aquellos que consideramos deberían estar incluidos en la presente lista. Hemos optado por una solución intermedia. No hemos quitado un hueco a nadie, pero quedan expuestos.
• «Conductor...» de Del Rivero y Arbesú. Por contar una historia de denuncia dentro del género de terror y por su montaje.
• «Niño que quiso ser adulto, El» y «Los omnipotentes» de Isaac M. del Rivero y Faustino R. Arbesú. Por lo avanzado de su montaje y planificación.
• «Superdotado» (Gaceta Junior-El Wendigo) de Adolfo Alvarez Buylla. Porque creemos que éste es uno de los autores españoles más desaprovechados, con un gran sentido de la comedia.
• «Sureño, El» de Isaac M. del Rivero y Arbesú. Por ser el primer trabajo publicado de este equipo, por su planificación y montaje.
• «Valle de la Luna Azul, El» de Adolfo A. Buylla. Por la humanidad, el amor y la ternura que encierra.

El Wendigo

LOS PREMIOS «HAXTUR»

AÑO 1985

HAXTUR MEJOR GUION - «Las Crías», de Berardi
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Brian Bolland, por «Camelot 3000»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «Primer amor», de C. Giménez
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Camelot 3000», de Bolland y Mike W. Berr

AÑO 1986

HAXTUR MEJOR GUION - «Thor», de Walt Simonson
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Daniel Torres, por «La Estrella Lejana»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «Los Pecados de Cupido». de Rubén Pellejero y Zetner.
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Dreadstar», de Jim Starlin
HAXTUR AUTOR QUE AMAMOS - M. Ambrosio (Ambros)

AÑO 1987

HAXTUR MEJOR GUION - «El Sr. de la Noche», de Frank Miller
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Mazzucchelli, por «Daredevil» y «Batman Año I»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «Barcelona 1992», de Montesol
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «El Sr. de la Noche», de Frank Miller
HAXTUR AUTOR QUE AMAMOS - Víctor de la Fuente

AÑO 1988

HAXTUR MEJOR GUION - «Metrópolis 900 MI» de John Byrne
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Dave Gibbons, por «Watchmen»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «Macao», de M. Beltrán
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Watchmen», de Alan Moore y Dave Gibbons
HAXTUR AUTOR QUE AMAMOS - Eugenio Giner

AÑO 1989

HAXTUR MEJOR GUION - «La Maldición», de Alan Moore
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Brian Bolland por «La Broma Asesina»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «La Rosa de Abisinia» de Víctor Mora y Víctor de la Fuente
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Wonder Woman» de George Perez
HAXTUR AUTOR QUE AMAMOS - Lee Falk
HAXTUR A LA MEJOR PORTADA - «Tom's Bar» («Totem» nº 31) de Ivo Milazzo
HAXTUR FINALISTA MAS VOTADO - Portada «La Broma Asesina» de Brian Bolland

AÑO 1990

HAXTUR MEJOR GUION - Jean van Hamme, por «XIII»
HAXTUR MEJOR DIBUJANTE - Walter Simonson, por «La Canción de Mjolnir»
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «La Sangre del Volcán», de Alfonso Font
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Cinder y Ashe», de José Luis García López y Gerry Conway
HAXTUR AL AUTOR QUE AMAMOS - José Luis de la Fuente (Chiqui)
HAXTUR A LA MEJOR PORTADA - Brian Bolland, por «Las Mejores Historias del Joker»
HAXTUR FINALISTA MAS VOTADO - Brian Bolland, por «Las Mejores Historias del Joker»

AÑO 1991

HAXTUR MEJOR GUION - «Justice inc» / «Sabor a menta», de Andrew Helfer - Carlos Giménez
HAXTUR MEJOR DIBUJO - «La Loba», de Grzegorz Rosinski
HAXTUR MEJOR HISTORIETA CORTA - «Mechanics», de Jaime Hernández
HAXTUR MEJOR HISTORIETA LARGA - «Hawkworld», de Timothy Truman
HAXTUR MEJOR PORTADA - «Los Cuatro Fantásticos N.º 100», de Walter Simonson (Fantastic Four n.º 337)
HAXTUR AUTOR QUE AMAMOS - Dan Barry
HAXTUR FINALISTA MAS VOTADO - «La Loba», de Rosinski y Van Hamme

AÑO 1992

HAXTUR AL MEJOR GUION - Jim Starlin, por «Silver Surfer» (saga de Dinamo City)
HAXTUR AL MEJOR DIBUJANTE - Kevin Maguire, por «Las aventuras del Capitán América», números 1 y 2
HAXTUR A LA MEJOR HISTORIA CORTA - Jamie Delano y Brian Talbot, por «El santo maldito»
HAXTUR A LA MEJOR HISTORIA LARGA - Hermann, por «Las Torres de Bois-Maury»
HAXTUR A LA MEJOR PORTADA - Joe Kubert, por «Las mejores historias de los años 50»
HAXTUR AL AUTOR QUE AMAMOS - Al Williamson y A. Alvarez Buylla
HAXTUR AL FINALISTA MAS VOTADO - Hermann, por el dibujo «Sigurd»

AÑO 1993

HAXTUR AL MEJOR GUION - Antonio Segura por «Eva Medusa»
HAXTUR AL MEJOR DIBUJANTE - Georges Bess por «El Lama Blanco»
HAXTUR A LA MEJOR HISTORIA CORTA - «Sandman» nº 18 de Gaiman y Wagner
HAXTUR A LA MEJOR HISTORIA LARGA - «Eva Medusa» de Segura y Miralles
HAXTUR A LA MEJOR PORTADA - «Superman» nº 120 de Jerry Ordway
HAXTUR AL AUTOR QUE AMAMOS - Juan G. Iranzo
HAXTUR AL FINALISTA MAS VOTADO - «Eva Medusa» de Ana Miralles y Antonio Segura

18 SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

X PREMIOS HAXTUR

GIJON

OCTUBRE 1994

EL WENDIGO

FUNDACIÓN [illegible] DE CULTURA, EDUCACIÓN [illegible] POPULAR
Ayuntamiento de Gijón

Ayuntamiento de Gijón

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN CULTURAL

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD